

WALT DISNEY

3^o Manuale delle Giovani Marmotte



Disney
LIBRI

WALT DISNEY

3^o Manuale delle Giovani Marmotte

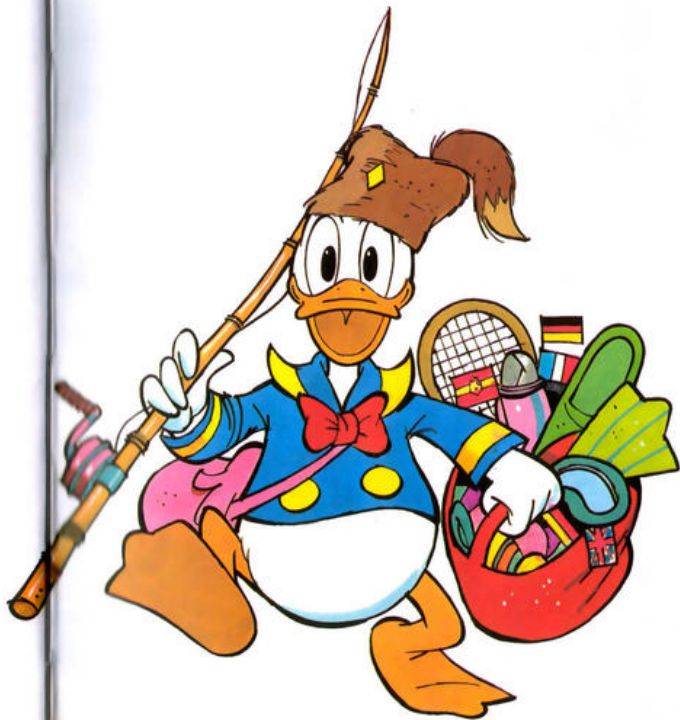


The WALT DISNEY Company Italia S.p.A.

• L I B R I •

3° Manuale delle Giovani Marmotte
© 1977 The Walt Disney Company
A cura di: Mario Gentilini
Hanno collaborato alla realizzazione
di quest'opera:
Elisa Penna - Gaudenzio Capelli
Giovanni Battista Carpi
Marco Rota - Roberto Ticozzi
Editing: Epierre, Milano
Prima edizione: ottobre 1991
The Walt Disney Company Italia S.p.A.
Via Hoepli, 3 - Milano
Stampa e legatura: L.E.G.O. - Vicenza

*Due parole soltanto per dirci ciao
e... sempre in gamba,
Giovani Marmotte!*





IMPARIAMO A RESPIRARE

È certamente vero che, respirando bene e in profondità, acquistiamo scioltezza di movimenti e armonia di pensiero grazie alla migliore ossigenazione dei nostri centri vitali. Bisogna però imparare a respirare bene e, secondo la meravigliosa tecnica yoga, il procedimento è questo:

– Davanti alla finestra aperta, appena svegli e dopo esservi ben bene soffiati il naso, inspirate ed

espirate soltanto dal naso, silenziosamente.

– È importante pensare a ciò che state facendo: seguite cioè mentalmente il percorso dell'aria che viene inspirata ed espirata.

– Rilassate lo stomaco e la pancia quando l'aria scende, quindi fate rientrare le pareti addominali, gonfiate leggermente e lentamente il torace ed espirate sempre dal naso.

– Tutti questi movimenti devono avvenire ritmica-

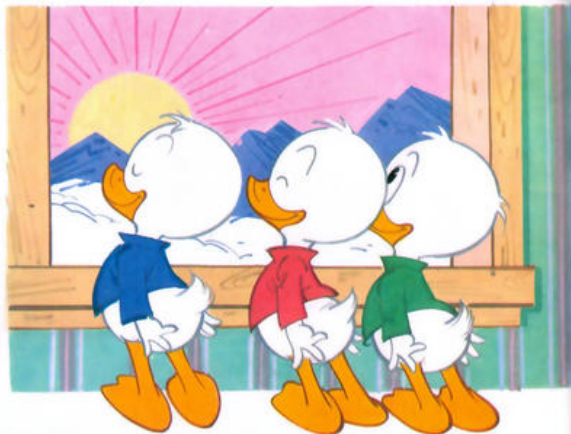
mente, in senso continuo, ondulato, sempre in profondità per consentire ai nostri polmoni di riempirsi e svuotarsi di aria al massimo della loro capacità.

– Una diecina di questi esercizi respiratori vi metteranno in grado di affrontare una giornata di studio e di lavoro al meglio della vostra forma.

– Si possono eseguire questi esercizi respiratori anche durante il giorno, sia prima sia dopo qualunque sforzo, sia stando rilassati sul letto, sia seduti.

PER UN RAPIDO RECUPERO DI ENERGIA MENTALE

Questo semplicissimo esercizio di respirazione fa parte, naturalmente, dello yoga e viene soprattutto consigliato in quei casi in cui sia richiesto un rapido recupero delle energie, oppure quando ci si voglia concentrare (per risolvere un problema, per ritrovare un oggetto o ricordare qualcosa). Ecco come si fa.





- Soffiatevi bene il naso.
- Seduti a un tavolo, appoggiatevi con i gomiti al piano.
- Tenetevi pronti con i pollici. Con il pollice della mano sinistra chiudete la narice sinistra e inspirate (la bocca è chiusa, naturalmente!) dalla nari-

ce destra. Con il pollice destro chiudete la narice destra, lasciate andare la narice sinistra espirate e inspirate, a ritmo e molto lentamente.

- Chiudete la narice sinistra espirate con la narice destra e così via per un po' di volte.

IL PESO IDEALE

Un tempo si calcolava il peso ideale di una persona adulta, secondo questa nota formula: peso uguale all'altezza meno 100. Esempio: un tale alto

1,70 doveva pesare 70 kg. Oggi bisogna fare questi altri calcoli: si moltiplica la statura per la circonferenza toracica e si divide il prodotto ottenuto per 240 (numero fisso uguale per



tutti). Esempio: un tale alto 170 cm con 96 di torace dovrà pesare 68 kg. I valori qui dati riguardano

più che le Giovani Marmotte ancora in fase di crescita e sviluppo, i genitori e i nonni delle medesime.

L'ANELLO



Organizzate questo gioco in occasione di una festa, anche numerosa; i giocatori, infatti, si succedono rapidissimamente e a tutti, quindi, senza lunghe pause, viene data la possibilità di tirare. Non è necessario prevedere un premio per ogni volta che i concorrenti appenderanno l'anello al gancio. Basterà stabilire fin dall'inizio che: ogni anello al gancio dà diritto a un punto, chi fa dieci punti ha diritto a un premio, e chi sbaglia dieci volte di fila fa penitenza.

I conti saranno tenuti con precisione, per iscritto, dall'organizzatore del gioco o da un giocatore, il più attento.

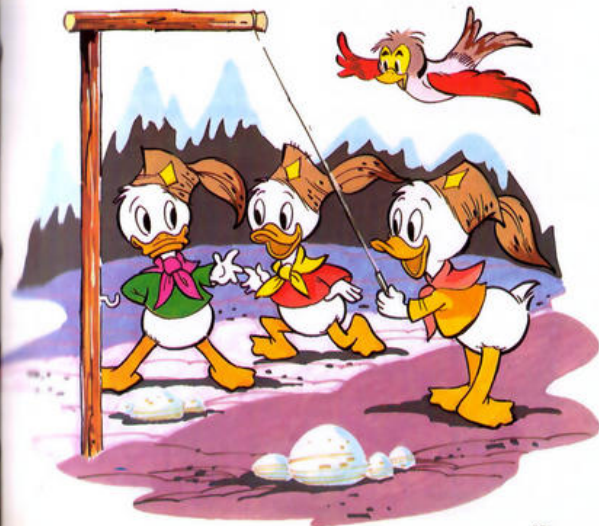
Sarà opportuno tracciare sul terreno una linea di tiro dove tutti i giocatori, a turno, si metteranno in posizione per lanciare l'anello.

Conficcate nel terreno un'asta lunga un metro e mezzo o due. All'estremità superiore dell'asta legate

o inchiodate solidamente una traversa lunga mezzo metro circa, all'estremità della quale assicurerete una corda lunga due metri o poco più. Appeso alla corda ci sarà un anello di ferro o di ottone del diametro di cinque centimetri. A un metro e venti dal suolo avvitate o conficcate sull'asta un gancio. I giocatori, a turno, tenderanno la corda e lanceranno l'anello verso il gancio, tenendolo orizzontale fra il

pollice e l'indice della mano destra. Quel giocatore che riesce ad appenderlo, vince il punto stabilito in precedenza.

Se non avete possibilità di stare all'aperto, il gioco può essere modificato così. Prendete una tavola larga mezzo metro circa e alta un metro e mezzo. Sulla tavola, che potrete appoggiare al muro o dove volete, si conficcano sei o



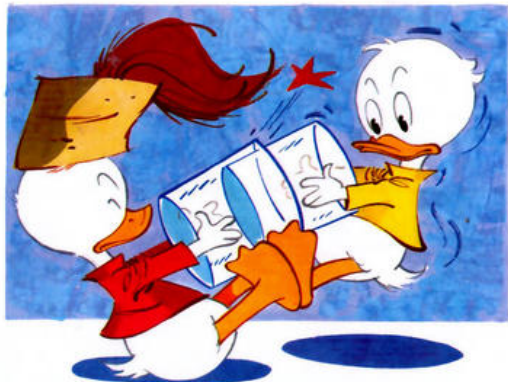
otto ganci su due o tre file, alla distanza di dieci centimetri l'uno dall'altro. I giocatori disporranno di tanti anelli quanti sono i ganci e, al proprio turno, lanceranno tutti gli anelli, uno dopo l'altro, in direzione della tavola. Vince chi per primo riesce ad appendere un anello in ciascun gancio. Non è facile, e il gioco si può modi-

ficare attribuendo a ciascun gancio un punteggio che verrà ben messo in evidenza, accanto a ogni gancio, con l'aiuto di un gesso o di un pennello intinto nella vernice. Ogni giocatore lancia, al suo turno, tutti gli anelli e as-somma così un certo numero di punti a seconda della posizione dei ganci che riesce... inanellare.

UN PENTALOGO UTILE

Cioè cinque accorgimenti che vi trarranno d'impaccio in non poche occasioni. Incomincia-

mo dal.... numero 1. Un tappo smerigliato aderisce troppo fortemente al collo della... sua bottiglia? Eliminerete l'inconveniente sfregando il tappo con un po' di vaselina e di paraffina.

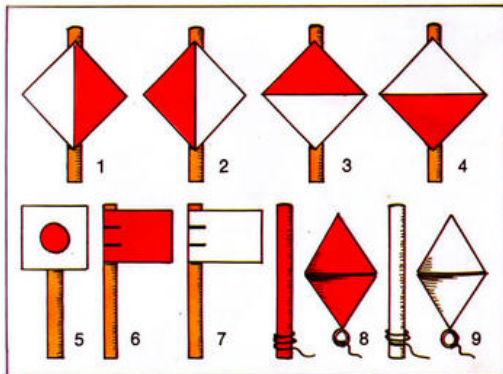


2. Addirittura il tappo di vetro non esce dalla bottiglia? Scaldate il collo di quest'ultima con acqua calda o sfregando energicamente (sempre il collo) con uno spago. - 3. Se due recipienti di vetro si sono "incastrati", dilatate quello esterno immergendolo in acqua calda, sì, ma non bollente. - 4. Se dovete sturare una chiave otturata dalla polvere, passate nell'incavo (della chiave) un filo di ferro arroventato. 5. Dovete fare una ripulitura che "macchia", o meglio, rischia di portarvi sotto le unghie del nero? O dovete ma-

neggiare della terra? Prima del lavoro, graffiate un pezzo di sapone asciutto. Con questo accorgimento impedirete al terriccio di infilarsi sotto le unghie.

LA SEGNALETICA FLUVIALE

La navigazione da dipor-to interna, intendendosi per interna quella su canali e fiumi, è in via di sviluppo (è bella e interessante, tra parentesi). E perciò giusto che ne conosciate il codice, almeno nei suoi punti essenziali, cioè quelli qui disegnati.



1. Segnale di chiamata: dirigersi verso la sponda - 2. Segnale di rimando: abbandonare la sponda - 3. Segnale di chiamata e rimando: dirigersi verso la sponda e abbandonarla subito - 4. Segnale di proseguire lungo la sponda - 5. Il segnale rosso viene posto sulla portiera d'apertura dei ponti di barche - 6. Bandierina rossa: è situata a circa 20 metri a destra della li-

nea di rotta per chi scende verso valle - 7. Bandierina bianca: è situata a circa 20 metri a sinistra della linea di rotta per chi scende verso valle - 8. Boe rosse: sono poste a destra della linea di rotta, 50 metri a valle e 50 metri a monte dei ponti - 9. Boe bianche: sono poste a sinistra della linea di rotta, 50 metri a valle e 50 metri a monte dei ponti.



L'UOVO D'ARGENTO

Esercizio di magia a buon prezzo (quello d'un uovo), recuperabilissi-

mo, in quanto si può sempre bere o tramutare in frittatina. Torniamo al dunque: prendete un uovo fresco e passatelo sopra la fiamma d'una candela (at-



tenzione a non scottarvi) in modo che si annerisca tutto. Ciò fatto, immergetelo in una bacinella d'acqua che avrete preventivamente preparato e, con

l'accortezza di pronunciare qualche parola magica a bassa voce, sbalordirete i presenti, in quanto l'uovo assumerà effettivamente un colore argenteo.



LA GOCCIA CHE FA... TRABOCCARE LA BILE

Siete a letto o comodamente sdraiati su una poltrona o un divano e lo stillicidio d'una goccia (plic... plic) d'un rubinetto non vi dà tregua? C'è poco da fare, meglio, c'è da fare: sostituire il dischetto di cuoio o di caucciù, senz'altro usurato, applicato all'otturatore del rubi-

netto. Procedete in questo modo: chiudete il contatore dell'acqua (per evitare colossali spruzzate), dopo di che svitate la guarnizione di testa della chiavetta e applicate un disco nuovo. Se, oltre al disco, fossero un po' consumate le due parti del rubinetto, conviene ungere la chiave

del medesimo con una miscela di sego e piombaggine e, prima di riavvolgerla, avvolgerla con qualche giro di stoppa.

L'ALFABETO SUL MARE

Quando un'imbarcazione a vela è in regata deve avere ben evidenti oltre alle sigle, che specificano la classe a cui appartiene, anche una o più lettere che indicano la propria nazionalità. Qui di seguito troverete le sigle che, in campo velico, contraddistinguono le varie nazioni.

Argentina
Algeria
Repubblica Araba Unita
Belgio
Bahama
Brasile
Bulgaria
Colombia
Ceylon
Cecoslovacchia
Danimarca
Spagna
Ecuador
Francia

A
AL
AR
B
BA
BL
BU
CB
CY
CZ
D
E
EC
F

Cambogia
Germania
Grecia
Guatemala
Paesi Bassi
Antille Olandesi
Italia
Irlanda
Israele
Giappone
Gran Bretagna
Australia
Bermude
Barbados
Canada
Guiana Britannica
Gibilterra
Hong Kong
India
Giamaica
Kenya
Singapore
Indie Occ. Britanniche
Nuova Zelanda
Zambia
Finlandia
Libano
Lussemburgo
Ungheria
Marocco
Madagascar
Principato di Monaco
Messico
Malesia
Norvegia
Corea del Nord
Austria

CA
G
GR
GU
H
HA
I
IR
IS
J
K
KA
KB
KBA
KC
KG
KGB
KH
KI
KJ
KK
KS
KT
KZ
KZA
L
LE
LX
M
MA
MG
MO
MX
MY
N
NK
OE

Portogallo
Filippine
Portorico
Perù
Polonia
Cuba

P
PH
PR
PU
PZ
RC
U.R.S.S.
Tunisia
Taiwan
Tailandia
Turchia
Uruguay

SR
T
TA
TH
TK
U



Indonesia
Romania
Svezia
Sudafrica
Senegal
El Salvador

RI
RM
S
SA
SE
SL
Stati Uniti d'America
Venezuela
Isole Vergini
Cile
Jugoslavia
Svizzera

US
V
VI
X
Y
Z

IF

you can keep your head when all about you
Are losing theirs, and blaming it on you,
If you can trust yourself when all men doubt you,
But make allowance for their doubting, too;
If you can wait and not be tired by waiting,
Or being lied about, don't deal in lies,
Or being hated, don't give way to hating,
And yet don't look too good nor talk too wise;
If you can dream and not make dreams your master,
If you can think, and not make thoughts your aim,
If you can meet with triumph and disaster,
And treat those two impostors just the same;
If you can bear to hear the truth you've spoken
Twisted by knaves to make a trap for fools,
Or watch the things you gave your life to, broken,
And stoop and build'em up with worn-out tools;
If you can make one heap of all your winnings,
And risk it on one turn of pitch-and-toss,
And lose, and start again at your beginnings,
And never breathe a word about your loss;
If you can force your heart and nerve and sinew
To serve your turn long after they are gone,
And so hold on when there is nothing in you
Except the will which says to them: «Hold on!»
If you can talk with crowds and keep your virtue,
Or walk with kings - nor lose the common touch,
If neither foes nor loving friends can hurt you,
If all men count with you, but none too much;
If you can fill the unforgiving minute
With sixty seconds' worth of distance run,
Yours is the Earth and everything that's in it!

RUDYARD KIPLING

SE

puoi non perdere la testa quando tutti
vicino a te l'hanno perduta e dicono: «Ne hai colpa tu!»
Se puoi ancora credere in te stesso, quando più
nessuno crede in te, e tuttavia ti chiedi
se non abbiano ragione gli altri e torto tu.
Se puoi attendere con calma ciò che ti spetta
o se, perseguitato, non pagare
odio con odio, offesa con vendetta,
senza per questo abbandonarti al gusto
di stimarti santo tra i santi, e tra i giusti giusto.
Se puoi sognare, e tuttavia non perderti
nelle reti del sogno, e puoi pensare
senza tutto concedere al pensiero.
Se puoi fissare in volto trionfo e disonore,
senza per questo spalancare il cuore a nessuno dei due.
Se senza battere ciglio puoi il tuo vero
veder fatto menzogna sulle labbra
dell'insincero, e di colpo crollare quanto hai caro
per tosto ricomporlo con amaro coraggio.
Se in un solo colpo puoi rischiare
tutto quanto hai avuto dalla vita,
e perderlo, e poi ricominciare
senza pentirti della tua partita.
Se potrai richiamare il tuo coraggio
quando da un pezzo lo avrai dilapidato
e stare saldo quando sai che tu
altro non puoi più fare, se non dirti: «Sui!»
Se puoi toccare il fango senza insozzarti
e dar la mano ai re senza esaltarti.
Se amico o nemico male potrà mai farti.
Se tutti gli uomini avrai cari ugualmente,
ma più degli altri nessuno.
Se nel balzo saprai d'un solo istante
superare l'istante che non perdona,
tua è allora la Terra, e tutto ciò che dona!

RUDYARD KIPLING

IL MASSIMO DEI MASSIMI

Ci riferiamo al pugilato e, naturalmente, alla categoria dei massimi. Il più alto e il più pesante campione mondiale fu il nostro Primo Carnera. Era alto m 2,04 e il suo peso forma oscillava fra i 115 e i 118 chili. Si aggiudicò il titolo di campione mondiale dei pesi massimi nel 1933, battendo Jack Sharkey. In quell'occasione pesava 121 chilogrammi! Sempre nella categoria pesi massimi, ci sono stati pugili più pesanti: Claude "Humphrey" McBride, per esempio, pesava 154 chilogrammi. S'incontrò con Jimmy Block, che aveva, una "stazza" di 163 chilogrammi il 1° giugno 1971 e lo mise a K.O. alla terza ripresa con un bello sventolone.



"L'ETICHETTA" DELLE ETICHETTE

Per un senso di praticità, oltre che di ordine, bottiglie, barattoli et "similia" contenenti liquidi o sostanze varie dovrebbero essere contrassegnati con le relative indicazioni. Qui vogliamo darvi alcuni "trucchi". Per esempio, le etichette di carta da fissare sui colli delle bottiglie si rendono impermeabili spalmandole con chiara d'uovo e acqua bollente. Per le scritte conviene usare inchiostro di china. Coprendo le scritte con uno strato di paraffina fusa, diventeranno resistenti all'umidità e agli agenti chimici. Per i recipienti di vetro contenenti liquidi corrosivi vanno meglio le etichette di pergamena vegetale. Le scritte con inchiostro di china vanno ricoperte con una vernice trasparente fatta di 6 parti di mastice, 5 di benzina e 10 di alcol. Per vasi o aiuole, scrivete i nomi dei semi su targhette di legno con inchiostro di china a cui si sia aggiunto permanganato di potassio fino a saturazione.



LE MARMOTTE FISCHIANO

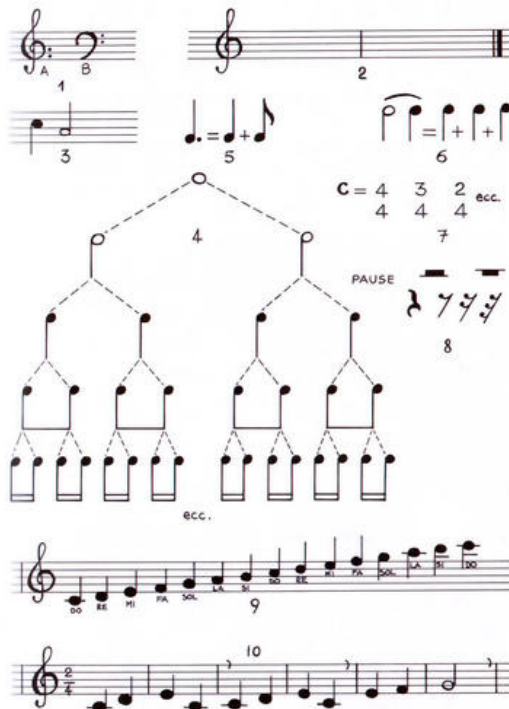
Ecco qualche suggerimento per imparare a fischiare senza stonature e "a tempo". Procuratevi un diapason, prendetelo delicatamente fra due dita nella posizione indicata dalla

figura, battete contro il pavimento una delle due "gambe" poi appoggiate la "pallina" a una tavola di legno, o meglio ancora, alla cassa di una chitarra o di un altro strumento. Ora

1 - Il rigo musicale o pentagramma è formato da cinque righe orizzontali e parallele e quattro spazi.

7 - La frazione posta accanto alla chiave indica il valore complessivo contenuto nella battuta. Il segno C equivale sempre a quattro quarti.

una metà, un quarto, etc.
9- Ecco la posizione delle
note sul rigo musicale.
10 - Le prime battute di:
"Fra Martino campanaro".



PER TROVARE L'ACQUA (DOVE NON C'È) CON L'ALAMBICCO SOLARE

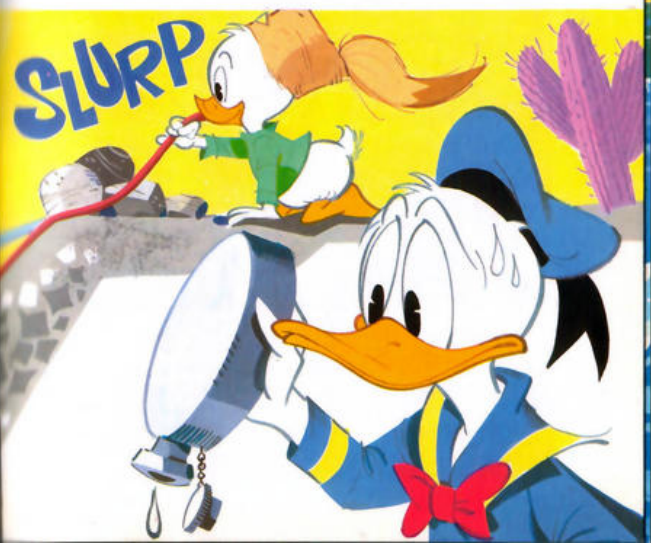
Le Giovani Marmotte in cerca di acqua sanno perfettamente che devono dubitare di tutti i corsi d'acqua che abbiano a monte luoghi abitati o scorrono in zona di pascoli. Sanno che devono diffidare dell'acqua stagnante, che devono evitare anche le sorgenti e i pozzi che abbiano nelle vicinan-

ze (trenta o quaranta metri) depositi di rifiuti, fosse settiche, letamai o altri depositi.

E allora dovendo rimediare dell'acqua, le Giovani Marmotte potranno costruire un alambicco solare capace di fornire in ventiquattr'ore la quantità di acqua necessaria e sufficiente a una persona.

Si scava una buca a cono, del diametro d'un metro, profonda mezzo metro. Sul fondo si sistema un secchiello collegato all'esterno da un lungo tubicino di gomma o di plastica, e si copre il tutto con un foglio di plastica pesante ma trasparente, scelta del tipo a cui aderiscono facilmente le goccioline d'acqua. Due metri quadrati saranno la misura ideale. Sistemato il telo, abbiate cura di rinalzare con terra e sassi

il bordo tutto attorno, per non lasciare via d'uscita all'umidità. In mezzo al foglio di plastica mettete una pietra o un po' di terra per renderlo a forma di cono. Per il calore del sole, l'umidità del suolo evapora e si condensa sotto il foglio formando tante goccioline che scivolano nel secchiello. Si ricava fino a un litro e mezzo d'acqua al giorno: quanto basta all'uomo per sopravvivere in regioni desertiche.



La buca dev'essere scavata apposta, in piena terra; non sarà possibile quindi sfruttare un avvallamento già esistente. Se nelle vicinanze si trovassero per caso cactus o piante grasse in genere, tagliatele a pezzi e sistematele sulle pareti della buca, tra la plastica e il terreno: sono ricche di umidità e aumentano di

molto il rendimento dell'alambicco.

Se poi ci si riesce a procurare con una certa facilità acqua non potabile o acqua di mare, versatela nella buca, o mettetela in un recipiente a lato del secchio raccoglitore: il sole la distillerà e l'acqua finirà nel secchio, ma sarà diventata... potabile!



I "DRITTI" DELLA CRUNA

Se vi trovate alle prese con un filo da cucito grosso o ruvido che, a occhio, non entra nella cruna, prendete una gugliata di filo molto più sottile. Addoppiatelo e

sulla piegatura fate passare il filo grosso. Inserite l'estremità del filo sottile nella cruna (sarà facile) e tirando poi la gugliata, essa trascinerà l'altro filo.

SPAZZOLE PER OGNI USO

Sono sempre utili. Per le scarpe, per esempio, oltre a due piccole, a manico corto, per distribuire il lucido e due morbide per lucidare, conviene tenerne altre due piuttosto dure (una nera e una bianca) per togliere il fango. Per i vestiti andrà benone una spazzola piuttosto resistente con setole lunghe e morbide; per i cappelli una di gramigna morbida o di seta o di velluto. L'uso frequente di spazzole non è invece raccoman-

dabile per la biancheria. Solo i panni di tessuto grossolano molto sporchi e resistenti si possono sfregare con una spazzola di gramigna morbida. Per le tappezzerie di casa occorrono spazzole di forma ovale, morbide, lunghe e di color bianco.

OSTRACISMO ALLA RUGGINE

La ruggine è la nemica numero uno dell'acciaio e, di conseguenza, di tutti gli oggetti fatti in ferro o in acciaio. Be', volete togliere la ruggine da qual-



che "pezzo" su cui non si può usare lo smeriglio che inevitabilmente righebbe e rovinerebbe? Primo sistema: scolastico. Prendete una gomma da cancellare, più o meno dura, e lavorate di gomito. Secondo sistema: scientifico. Applimate con una pezzuola di

lana uno strato sottile di petrolio, in cui sia stato disciolto un 10 per cento di paraffina, sulla parte arrugginita. Lasciate... riposare per una giornata, strofinate accuratamente con una pezza di lana asciutta. La ruggine, oplà! se ne verrà via.

COME ORIENTARSI SENZA BUSSOLA E CON TANTA IMMAGINAZIONE

Le Giovani Marmotte sanno sempre o quasi sempre come non perdersi di coraggio anche nelle situazioni meno facili, co-

me potrebbe essere quella di trovarsi sperduti in un bosco e d'aver dimenticato a casa la bussola. Dimenticanza imperdonabile,



d'accordo, e tuttavia facilissima a verificarsi. Ebbene, è possibile ritrovare la strada di casa e comunque orientarsi per il ritorno, grazie al pendolino magico e alla bacchetta raddomantica. Esaminiamo l'emergenza di ritrovare la strada del ritorno senza bussola. Non avendo a portata di mano un "pendolino", potrete costruirne uno voi stessi. Con un filo, una stringa, o una cordicella, e una chiave costruite un pendolo. Pensate intensamente, dopo aver allontanato dal vostro io la

preoccupazione di non ritrovare più la strada di casa e in un certo senso dopo aver creato in voi il cosiddetto vuoto mentale, pensate intensamente, ripetiamo, a ritrovare la via di casa. Non solo, pensate intensamente che dovette farcela. Nel modo più assoluto. A un certo momento, vedrete il "pendolino" oscillare. Prima pian piano, poi sempre più deciso. E lo vedrete oscillare quasi furiosamente, puntando verso una direzione precisa. Avviatevi per quella, sicuri di non sbagliare.

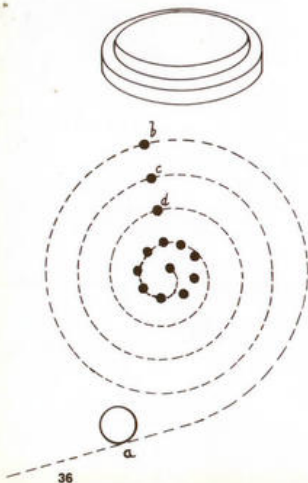


"IL SIAM": IL GIOCO DELLE GIOVANI MARMOTTE ORIENTALI

Ecco un gioco "nuovo", si fa per dire, che arriva fresco fresco, si fa sempre per dire, dall'Oriente.

Nel 1683 il re del Siam inviò i suoi ambasciatori a rendere omaggio a Luigi XIV re di Francia. Assolti gli impegni formali inerenti al loro ufficio, i nobili siamesi si intrattennero volentieri alla corte del re, e parteciparono con entusia-

smo alle partite di piacere che, in quel tempo, venivano organizzate attorno a Parigi, nelle splendide dimore dei nobili. Gli esotici ospiti impararono forse qualche gioco di palla, le sciarade, la moscacieca, ma insegnarono ai parigini un gioco nuovo, il Siam, che assomigliava un poco al gioco dei birilli. Tracciarono sul terreno una spirale come quella che vedete riportata nell'illustrazione e chiesero... dei birilli. Tracciatela anche voi, con un gesso, all'aperto o in casa, dove disponete di qualche metro di spazio. La spirale sarà più o meno grande secondo le dimensioni dei birilli che avrete a disposizione, e dello spazio, naturalmente. A una serie di birilli, che abbiano il diametro di due centimetri l'uno, dovrà corrispondere una spirale che abbia il diametro di un metro. E un gioco che assomiglia, dunque, ai birilli; per buttarli giù non si usa però una palla, ma un disco di legno duro e compatto spesso circa tre cen-

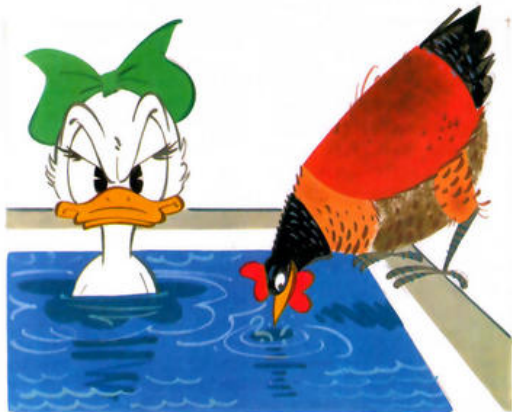


timetri, tagliato in modo che il diametro della circonferenza di una delle sue facce sia inferiore a quello dell'altra. Il diametro della faccia di minori dimensioni sarà circa tre volte il diametro di un birillo. Questo taglio fa sì che il disco, lanciato dal punto A, non percorra una retta ma una spirale. Si possono adoperare 9 o 13 birilli. I nove birilli indispensabili saranno disposti in circolo, uno in mezzo e gli altri attorno come si vede nella illustrazione. La difficoltà consiste nel dare al disco l'inclinazione voluta perché esso descriva prima una spirale attorno ai birilli e poi finisca per farli cadere. Perché i birilli caduti valgano i punti convenuti è necessario che il disco abbia compiuto almeno un giro prima di colpire. I birilli caduti regolarmente valgono: 1 punto quelli della zona centrale; vale 3 punti quello più lontano dal centro B; vale 4 punti il birillo C; ne vale 5 quello D. Quello in mezzo, detto "siam", vale 9 punti. Il "siam" fatto cadere da solo fa guadagnare la parti-

ta. Quando cade con tutti gli altri, al contrario, fa perdere la partita. Vince il giocatore che raggiunge esattamente i punti prefissati per la vittoria. Se ne fa di più muore, si fa per dire, ed è messo fuori gioco.

TUFFIAMOCI NEL... BAGNOMARIA

A proposito, sapete cosa s'è? Presto detto: "È il modo di far cuocere una vivanda o di far fondere una sostanza senza metterla a diretto contatto con il fuoco". Ciò è molto utile sia che vi capiti d'essere in cucina e non volete rischiare di bruciare una pietanza o di rovinare una crema, sia che vi capiti di fare il falegname e dobbiate preparare la colla. Questa è la prassi del bagnomaria. Prendete un recipiente e riempitelo fino a metà di acqua. Tale recipiente ne dovrà contenere uno più piccolo con le sostanze da far fondere o cuocere. Poiché la sua temperatura raggiunge, ma non oltrepassa i 100°, il bagnomaria resta il miglior sistema per sterilizzare il latte senza disperdere importanti elementi nutritivi.



DUE ETTI DI CRUSCA

Tranquilli: non vi abbiamo scambiati per polli. Però, oltre che come nutrimento per animali da cortile, la crusca è molto utile in situazioni domestiche. Calda, infatti, ha la proprietà di assorbire l'unto. Serve quindi per pulire carte da gioco, guanti, spazzole per capelli. A proposito di questi ultimi, se volete pulirli senza ricorrere a uno shampoo, cospargeteli di crusca asciutta (non abbiate timore), frizionando leggermente e, dopo una mezz'ora, spazzolate con ener-

gia i capelli con una spazzola dura e leggermente umida.

Inoltre, l'acqua di crusca (per ottenerla basta far bollire due etti di questa sostanza in un litro d'acqua) è un'ottima lozione emolliente per pelli delicate e serve anche per lavare polsini, fasce elastiche, calze e fazzoletti di seta.

LE TARGHE OLIMPICHE E NO

Più che di targhe dovremmo parlare di sigle, in quanto si tratta di

quell'insieme di lettere che contraddistinguono le federazioni dei vari sport che sono ammessi ai Giochi Olimpici e no. Alcune per la verità sono notissime, altre... un po' meno. Ci par quindi giusto che pure queste sigle facciano parte del bagaglio d'una Giovane Marmotta dell'epoca degli UFO.

Federazioni Olimpiche

FIDAL	- Atletica Leggera
FIC	- Canottaggio
FIGC	- Calcio
FILPJ	- Lotta, pesi e judo
FIN	- Nuoto
FIP	- Pallacanestro
FIGH	- Pallamano
FIPAV	- Pallavolo
FITARCO	- Tiro con l'arco
FIS	- Scherma
FISE	- Sport Equestri
FISI	- Sport Invernali
FITAV	- Tiro a volo
FIV	- Vela
FISG	- Sport del ghiaccio
FPI	- Pugilato
UITS	- Tiro a segno
FCI	- Ciclismo
FIGI	- Ginnastica
FIHSP	- Hockey su prato

Federazioni non Olimpiche

ACI	- Automobilismo
AECI	- Aeronautica
FEICA	- Italiana Karate
FIBS	- Baseball e softball
FIDC	- Caccia
FIC	- Cronometristi
FIG	- Golf
FIHP	- Hockey e pattinaggio
FITE	- Trampolino elastico
FMSI	- Medici sportivi
FMI	- Motociclismo
FIPS	- Pesca sportiva
FIR	- Rugby
FIT	- Tennis
FIM	- Motonautica
FISN	- Sci nautico
FITT	- Tennis da tavolo
UBI	- Bocce

SIGLE AUTOMOBILI- STICHE DI TUTTO IL MONDO (O QUASI)

Queste targhe sono riconosciute dall'ONU. C'è in corso una proposta per unificare le sigle e portarle tutte a due lettere.

AFRICA

Africa del Sud-Ovest	SWA
Algeria	DZ

Botswana
Burundi
Centrafricana, Rep.
Congo-Brazzaville
Costa d'Avorio
Dahomey
Egitto
Gambia
Ghana
Kenya
Lesotho
Liberia
Libia
Madagascar
Malawi
Mali
Marocco
Mauritania
Maurizio
Niger
Nigeria
Rhodesia
Ruanda
Seicelle
Senegal
Sierra Leone
Sudafricana, Repubblica
Swaziland
Tanzania
Togo
Tunisia
Uganda
Zaire
Zambia

AUSTRALIA

Australia
Figli, Isole
Nuova Zelanda
Samoa Occidentali

AMERICA

Antille Olandesi

RB	Argentina	RA
RU	Bahama, Isole	BS
RCA	Barbados	BDS
RCB	Belize (Honduras Br.)	BH
CI	Brasile	BR
DY	Canada	CDN
ET	Cile	RCH
WAG	Colombia	CO
GH	Costa Rica	CR
EAK	Cuba	C
LS	Dominica	WD
LB	Dominicana, Rep.	DOM
LAR	Ecuador	EC
RM	Giamaica	JA
MW	Grenada	WG
RMM	Guatemala	GCA
MA	Guyana	GUY
RIM	Haiti	RH
MS	Messico	MEX
NIG	Nicaragua	NIC
WAN	Panama	PA
RSR	Paraguay	PY
RWA	Perù	PE
SY	S. Lucia	WL
SN	S. Vincent	WV
WAL	Stati Uniti	USA
ZA	Suriname	SME
SD	Trinidad e Tobago	TT
EAT	Uruguay	U
TG	Venezuela	YV
TN		
EAU	ASIA	
ZR		
Z	Afghanistan	AFG
	Bahrain	BRN
	Birmania	BUR
AUS	Brunei	BRU
FJI	Cipro	CY
NZ	Corea	ROK
WS	Filippine	RP
	Giappone	J
	Giordania	HKJ
NA	Hong Kong	HK

India
Indonesia
Iran
Iraq
Israele
Kmer, Rep. (Cambogia)
Kuwait
Laos
Libano
Malaysia
Pakistan
Sarawak
Singapore
Si ria
Sri Lanka (Ceylon)
Tailandia
Taiwan (Formosa)
Vietnam
Yemen

IND
IR
IRQ
IL
K
KWT
LAO
RL
MAL
PAK
SK
SGP
SYR
CL
T
RC
VN
ADN

Jugoslavia
Jersey
Liechtenstein
Lussemburgo
Malta
Monaco
Norvegia
Paesi Bassi
Polonia
Portogallo
Romania
S. Marino
Spagna
Svezia
Svizzera
Turchia
Ungheria
URSS

YU
GBJ
FL
L
M
MC
N
NL
PL
P
R
RSM
E
S
CH
TR
H
SU

EUROPA

Albania
Andorra
Aurigny
Austria
Belgio
Bulgaria
Cecoslovacchia
Cipro
Città del Vaticano
Danimarca
Faer Øer
Finlandia
Francia
Germania
Gibilterra
Gran Bretagna
Grecia
Guernesey
Irlanda
Islanda
Isola di Man
Italia

AL
AND
GBA
A
B
BG
CS
CY
SCV
DK
FR
SF
F
D
GBZ
GB
GR
GBG
IRL
IS
GBM
I

L'ABBONZATURA INDESIDERATA

È quella degli oggetti d'argento che a contatto dell'aria si ossidano, assumono cioè una coloritura brunastra, decisamente antiestetica. Per toglierla, a parte le polveri e i liquidi appositi in commercio, vi consigliamo di usare ogni tanto acqua potabile con l'aggiunta di qualche goccia d'ammoniaca. Dopo che macchie e patine scure saranno sparite, risciacquate e asciugate prima con un telo di cotone morbido, poi di lana.



COME FAR SMALTIRE AL NONNO QUEL DITO DI PANCETTA IN PIÙ

Piazzate il nonno, o lo zio, o il fratello maggiore sviluppatissimo e superalimentato, in piedi davanti a una finestra. Non che la finestra, aperta o chiusa, in questo caso serva molto, ma fa sempre scena. Fate fare al nonno, o a chi per lui, esercizi di contrazione dei muscoli addominali Tipo: pancia in dentro, pancia in fuori, pancia in dentro, pancia in fuori e così via... con un

certo ritmo e una certa energia. Be', questo esercizio riduci-pancetta è indicatissimo anche per ridimensionare la nonna, la mamma, la zia e qualche sorella sviluppatissima, superalimentata. Naturalmente bisogna tenere il busto fermo ed eretto, le spalle ferme e le braccia rilassate lungo i fianchi. È un esercizio utilissimo, dai sorprendenti effetti benefici: e si può praticare anche

quando si è seduti in ufficio, a scuola, in tram. Rilassare il pancino, gonfiandolo quasi in fuori, e ritirarlo subito dopo in dentro. In fuori, in dentro, in fuori, in... 10-20 di questi

esercizi al giorno danno a tutto l'insieme della persona un aspetto sano e scattante. Grazie soprattutto a quel dito di pancetta... in meno. P.S.: indicato anche a chi a pancetta sta bene.

SIGLE IN VOLO

Entrate in un aeroporto e vedete gli aerei, logico! Questi aerei recano delle diciture; tra cui spicca

quella della società d'appartenenza a cui corrisponde una nazione. Ebbene, potrebbe darsi che

siate in difficoltà a riconoscere la nazione. Qui vi colmiamo l'eventuale lacuna facendo seguire al nome della società la relativa nazione.

AER LINGUS	- Irlanda
AERFLOT	- Unione Sovietica
AIR CANADA	- Canada
AIR FRANCE	- Francia
AIR INDIA	- India
ALITALIA	- Italia
BRITISH AIRWAYS	- G. Bretagna
CSA	- Cecoslovacchia

EL AL ISRAEL	- Israele
IBERIA	- Spagna
JAL	- Giappone
JAT	- Jugoslavia
K.L.M.	- Paesi Bassi
LUFTHANSA	- Germania
OLYMPIC AIRWAYS	- Grecia
PAN AMERICAN	- Stati Uniti
QANTAS	- Australia
SABENA	- Belgio
SAS	- Svezia
SOUTH AFRICAN	- Sudafrica
SWISSAIR	- Svizzera
T.W.A.	- Stati Uniti
VARIG AIRLINES	- Brasile



Una Giovane Marmotta
deve sempre avere a
portata di mano le in-
formazioni indispensabili

quando si trova a viaggiare
in Europa o nel mondo.
Occhio quindi ai due spec-
chietti di queste pagine.

PAESE	DOCUMENTI PERSONALI	ASSICURAZIONE R.C.A.	UNITÀ MONETARIA	VALUTA LOCALE IN BANCONOTE* EXPORT.
Austria	Carta d'identità	Carta verde	Scellino aust.	libera
Belgio	Carta d'identità	Carta verde	Franc belga	libera
Bulgaria	Passaporto con visto	Carta verde	Liv	proibita
Cecoslovacchia	Passaporto con visto	Carta verde	Corona	proibita
Danimarca	Passaporto con visto	Carta verde	Corona danese	libera
Finlandia	Passaporto con visto	Carta verde	Markka	libera
Francia	Passaporto con visto	Carta verde	Franc	libera
Germania Occidentale	Passaporto con visto	Carta verde	Marco	proibita
Germania Orientale	Passaporto con visto	Carta verde	Marco	proibita
Gran Bretagna	Carta d'identità	Carta verde	Sterlina	libera
Grecia	Passaporto	Carta verde	Dracma	3000
Irlanda	Passaporto	Carta verde	Sterlina	libera
Lugoslavia	Carta d'identità	Carta verde	Dinaro	100
Lussemburgo	Passaporto con visto	Carta verde	Franc	libera
Norvegia	Passaporto	Carta verde	Corona	libera
Paesi Bassi	Passaporto con visto	Carta verde	Fiorino	libera
Polonia	Passaporto con visto	Carta verde	Zloty	proibita
Portogallo	Passaporto con visto	Carta verde	Escudo	5000
Repubblica	Passaporto con visto	Carta verde	Paleta	proibita
Spagna	Passaporto con visto	Carta verde	Paleta	libera
Svezia	Passaporto	Carta verde	Corona sv.	100.000
Svizzera	Passaporto con visto	Carta verde	Corona sv.	libera
Ungheria	Passaporto con visto	Carta verde	Fiorino ung.	6000
U.R.S.S.	Passaporto con visto	Carta verde	Rublo	libera
				400
				proibita

*valori aggiornati al 30 aprile 1985

PAESE	DOCUMENTI PERSONALI	CERTIF. SANITARI DI VACCINAZIONE CONTRO	UNITÀ MONETARIA	VALUTA LOCALE IN BANCONOTE* EXPORT.	LINGUA
Egitto	Passaporto con visto	colera (consigliato)	Lira egiz.	20 20	Arabo - Franc. - Ing.
Etiopia	Passaporto	colera	Birr	10 10	Amharico - Ing.
Kenya	Passaporto	colera	Scellino	proibita	Swahili - Inglese
Marocco	Passaporto	febbre gialla	Dirham	proibita	Arabo - Berbero - Franc.
Sudafrica	Passaporto con visto	febbre gialla	Rand	200	Afrikaans - Inglese
Tanzania	Passaporto con visto	febbre gialla	Scellino	proibita	Kiswahili - Inglese
Tunisia	Passaporto	febbre gialla	Dinaro	proibita	Arabo - Francese
Argentina	Passaporto	febbre gialla	Peso arg.	libera	Spagnolo
Brasile	Passaporto	febbre gialla	Cruzeiro	libera	Portoghese
Canada	Passaporto	febbre gialla	Dollaro can.	libera	Francese - Inglese
Messico	Passaporto con visto	febbre gialla	Peso mess.	libera	Spagnolo - Inglese
Stati Uniti	Passaporto con visto	febbre gialla	Dollaro	libera	Inglese
Cina	Passaporto con visto	febbre gialla	Yuan renminbi	proibita	Cinese
Giappone	Passaporto	febbre gialla	Yen	libera	Giapponese - Inglese
Gordania	Passaporto con visto	febbre gialla	Dinaro	300	Arabo - Inglese
India	Passaporto con visto	febbre gialla	Rupia	proibita	Indiano - Inglese
Israele	Passaporto	febbre gialla	Soclo	500	Ebraico - Inglese
Sri Lanka	Passaporto	febbre gialla	Rupia	250	Singalese - Inglese
Tailandia	Passaporto	febbre gialla	Baht	2000	Thai - Inglese
Turchia	Carta d'identità	consigliato	Lira turca	1000\$	Turco
Australia	Passaporto con visto	consigliato	Dollaro aust.	5000	Inglese

*valori aggiornati al 30 aprile 1985



PARATA DI STEMMI

Sono quelli degli Automobili Club, cioè di organizzazioni che esplicano un'azione di assistenza, di consulenza tecnica e turistica e che intervengono nei problemi riguardanti la motorizzazione del paese in cui hanno sede. Il primo club di automobilisti fu creato nel Principato di Monaco nel 1890.



AFRICA DEL SUD



ARGENTINA



AUSTRALIA



AUSTRIA



BELGIO



BOLIVIA



BRASILE



BULGARIA



CANADA



CECOSLOVACCHIA



CEYLON



CILE



CIPRO



COLOMBIA



COREA



COSTARICA



DANIMARCA



EQUADOR



ETIOPIA



FINLANDIA



FRANCIA

Segue ➔



GERMANIA



• GIAPPONE



GIORDANIA



GRAN BRETAGNA



GRECIA



INDIA



IRAN



IRLANDA



ISLANDA



ITALIA



JUGOSLAVIA



KUWAIT



LIBANO



LIBIA



LUSSEMBURGO



MADAGASCAR



MESSICO



MONACO



NORVEGIA



PAESI BASSI



PERÙ



POLONIA



PORTOGALLO



ROMANIA



SPAGNA



STATI UNITI



SVEZIA



TURCHIA



UNGHERIA



URSS

BENVENUTA, ACQUA OSSIGENATA!

Benvenuta perché serve a parecchi interventi, utili sia chiaro, che una Giovane Marmotta non deve assolutamente ignorare. Vediamo quali sono queste occasioni.

Per emorragia nasale: imbevete un batuffolo di cotone idrofilo con acqua ossigenata e tenetelo aderente alle narici.

Per gargarismi: in un bicchiere di acqua bollita e intiepidita versate un cucchiaino di acqua ossigenata al 3% (tra parentesi la sua formula è H_2O_2) e sciacquate la gola.

Per uso antisettico: bagnate con qualche goccia le cosiddette "febbri" delle lab-

bra, le screpolature e le punture d'insetti.

Per ridare agli indumenti di seta bianca la loro freschezza: basta sciacquarli in acqua con qualche goccia della "nostra" e stenderli poi all'ombra.

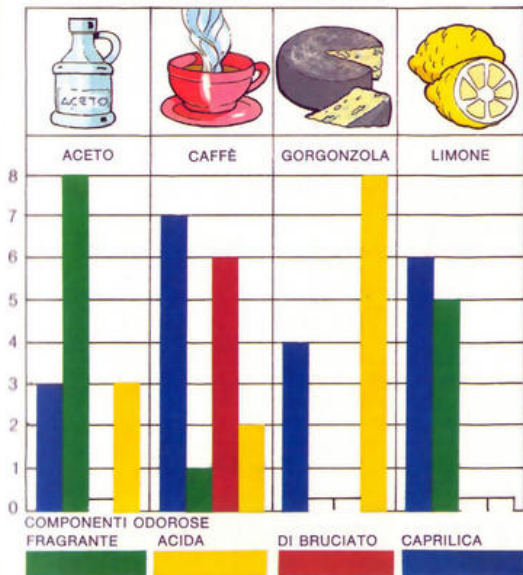
LA CLASSIFICA DEGLI SNIFF!

Odori e profumi danno "sapore" al mondo. La loro varietà è dovuta alla combinazione di circa 2500 molecole diverse. Il sistema pratico più in uso per classificarli si basa su quattro componenti fondamentali: la fragranza, l'acidità, il "sapore" di bruciato e la componente caprilica. Ciascuno di questi parametri viene graduato secondo una scala che va da 0 a 8.

Per darvi un'idea di questa

classifica vi presentiamo, qui sotto, una tabella con quattro sostanze suddivi-

se nelle rispettive componenti odorose e i loro relativi gradi.



CALENDARIO UNIVERSALE 1900 - 2010

Tabella A: ANNO

-	1916M	1935B	1954E	1973A	1992J
-	1917A	1936J	1955F	1974B	1993E
-	1918B	1937E	1956N	1975C	1994F
1900A	1919C	1938F	1957B	1976K	1995G
1901B	1920K	1939G	1958C	1977F	1996H
1902C	1921F	1940H	1959D	1978G	1997C
1903D	1922G	1941C	1960L	1979A	1998D
1904L	1923A	1942D	1961G	1980I	1999E
1905G	1924I	1943E	1962A	1981D	2000M
1906A	1925D	1944M	1963B	1982E	2001A
1907B	1926E	1945A	1964J	1983F	2002B
1908J	1927F	1946B	1965E	1984N	2003C
1909E	1928N	1947C	1966F	1985B	2004K
1910F	1929B	1948K	1967G	1986C	2005F
1911G	1930C	1949F	1968H	1987D	2006G
1912H	1931D	1950G	1969C	1988L	2007A
1913C	1932L	1951A	1970D	1989G	2008I
1914D	1933G	1952I	1971E	1990A	2009D
1915E	1934A	1953D	1972M	1901B	2010E

Tabella B: MESE

	gennaio	febbraio	marzo	aprile	maggio	giugno	luglio	agosto	settembre	ottobre	novembre	dicembre
A	1	4	4	7	2	5	7	3	6	1	4	6
B	2	5	5	1	3	6	1	4	7	2	5	7
C	3	6	6	2	4	7	2	5	1	3	6	1
D	4	7	7	3	5	1	3	6	2	4	7	2
E	5	1	1	4	6	2	4	7	3	5	1	3
F	6	2	2	5	7	3	5	1	4	6	2	4
G	7	3	3	6	1	4	6	2	5	7	3	5
H	1	4	5	1	3	6	1	4	7	2	5	7
I	2	5	6	2	4	7	2	5	1	3	6	1
J	3	6	7	3	5	1	3	6	2	4	7	2
K	4	7	1	4	6	2	4	7	3	5	1	3
L	5	1	2	5	7	3	5	1	4	6	2	4
M	6	2	3	6	1	4	6	2	5	7	3	5
N	7	3	4	7	2	5	7	3	6	1	4	6

**Tabella C:
giorno della settimana**

	1	2	3	4	5	6	7
L	1						
M	2	1					
M	3	2	1				
G	4	3	2	1			
V	5	4	3	2	1		
S	6	5	4	3	2	1	
D	7	6	5	4	3	2	1
L	8	7	6	5	4	3	2
M	9	8	7	6	5	4	3
M	10	9	8	7	6	5	4
G	11	10	9	8	7	6	5
V	12	11	10	9	8	7	6
S	13	12	11	10	9	8	7
D	14	13	12	11	10	9	8
L	15	14	13	12	11	10	9
M	16	15	14	13	12	11	10
M	17	16	15	14	13	12	11
G	18	17	16	15	14	13	12
V	19	18	17	16	15	14	13
S	20	19	18	17	16	15	14
D	21	20	19	18	17	16	15
L	22	21	20	19	18	17	16
M	23	22	21	20	19	18	17
M	24	23	22	21	20	19	18
G	25	24	23	22	21	20	19
V	26	25	24	23	22	21	20
S	27	26	25	24	23	22	21
D	28	27	26	25	24	23	22
L	29	28	27	26	25	24	23
M	30	29	28	27	26	25	24
M	31	30	29	28	27	26	25
G		31	30	29	28	27	26
V			31	30	29	28	27
S				31	30	29	28
D					31	30	29
L						31	30
M							31

IL GIORNO "SÌ" DELLA SETTIMANA

...è quello in cui si nasce. Talvolta capita che in questo giorno, chissà perché, ci si senta più in forma, si ha maggior fortuna, si è su di giri.

Volete scoprire, con un sistema semplicissimo, il giorno della settimana in cui siete nati? Un esempio vi faciliterà il compito: Mauro è nato il 20 giugno 1984. Cercate nella tabella A la lettera corrispondente all'anno prescelto: 1984, lettera N.

Passate alla tabella B: individuate il numero che compare all'incrocio tra la lettera trovata (N) e il mese della data prescelta (giugno). Si tratta del 5. Andate, infine, alla tabella C: cercate la data prescelta (20) sotto la colonna contrassegnata dal numero 5, che avevate individuato poco fa. Si tratta di un mercoledì: perfetto. Ora non resta che andare a leggere come sono le persone nate di mercoledì e quale può avere per loro questo giorno. Naturalmente, per fare le co-

se con ordine, cominceremo a esaminare i giorni della settimana così:



Lunedì: romantici, sognatori, ricchi di interessi e di fantasia, i nati di lunedì subiscono nettamente l'influsso della Luna. Pieni di iniziativa, si lasciano a volte mettere a terra da un niente, da una parola appena appena fuori posto. Ma niente paura, basta anche un niente per riprendere quota e tornare nuovamente alle stelle, con il morale e con la fantasia. A volte malinconici, i nati di lunedì più che esserlo veramente sembrano lunatici e per lo più proprio di... lunedì. Invece, si tratta semplicemente che di lunedì i nati del medesimo hanno un sacco di idee e sono pieni di entusiasmo, ma per loro sfortuna incrociano quasi sempre con i lunatici veri. Devono perciò guardarsi in particolare modo di perdere le staffe nel loro giorno "sì" e vivere con entusiasmo soprattutto i momenti che

sembrano "no". Ai nati di lunedì si consigliano amuleti d'argento.



Martedì: possiamo definirlo il giorno dello scienziato, delle scoperte, delle conquiste della medicina. Marte, il mitologico dio della guerra, è la divinità che sovrintende questo giorno. Ma sono "guerre" combattute in nome della scienza e dell'umanità. Infatti i nati di martedì sono buonissimi e generosissimi di carattere, riflessivi e saggi come elefanti. E come gli elefanti hanno una memoria di ferro: guai mancargli di rispetto. Sarebbe finita con loro, e per sempre. Sanno tenere perfettamente nel chiuso del loro cuore i sentimenti, così che i nati del martedì sembrano sempre avere sul viso una maschera d'impenetrabilità. Sanno amare e soffrire moltissimo. E anche non amare e anche non soffrire moltissimo. Un ciondolo, un amuleto di pietra sarda (una varietà del calcodo-

nio) porterà fortuna ai nati di questo giorno forte e vigoroso.



Mercoledì: Mercurio, il mitologico dio dei viaggi, del commercio, dei ladri e delle spie, ispira ai nati del giorno a lui dedicato idee brillanti e intelligentissime, destinate soprattutto a rendere moltissimi quattrini. I nati del giorno puntano tutte le loro risorse sull'intelligenza e perciò, moltissime loro decisioni possono apparire fredde, improntate a cinismo e a calcolo. Sono portati al gioco, quello d'azzardo: ma a loro vincere o perdere interessa relativamente. Ciò che a loro piace è il gusto del rischio, è l'intelligenza del gioco e degli avversari. Sui quali hanno sempre la meglio. In ogni campo. Il loro amuleto può essere un dado da gioco. Meglio se d'avorio o d'argento.



Giovedì: ecco i prediletti di Giove, il grande padre

degli dei. Il signore, il magnanimo, l'impetuoso, il forte per eccellenza. Colui che ha in sé e trasmette ai nati del proprio giorno la voglia di vivere, il saper vivere, la grinta di riuscire.

Piacevolissimi di carattere, si interessano a tutto e si danno da fare per tutti. Con sincerità ed entusiasmo, affrontano qualunque ostacolo - sia a proprio vantaggio sia a vantaggio di un amico - e lo superano con il più caldo dei successi. Amano gli animali, gli sport, i viaggi. Sono cordialissimi e trascinanti in compagnia. Sentono il vincolo dell'amicizia in modo particolare. La fortuna è dalla loro parte, soprattutto perché sanno applicarsi agli studi e al lavoro con serietà di mezzi. Il loro amuleto potrebbe essere un piccolo martello.



Venerdì: è il giorno in cui nascono i belli, gli intelligenti, i sensibili, i dotati di poteri medianici, i particolarmente portati per la musica e per l'arte in generale.

A volte, i nati di venerdì soffrono di lunite acuta ed è quando la malinconia si impadronisce del loro animo facendogli scrivere poesie bellissime e struggenti, oppure musiche appassionate. I nati di Venerdì sono attratti dall'astrologia e dall'astrologia, dai misteri delle scienze occulte e dagli studi religiosi. I nati di venerdì sono molto fortunati e ciò che fanno o cominciano nel "loro" giorno avrà un successo enorme. Portafortuna, ammesso che ce ne sia bisogno, una stellina d'oro.



Sabato: i nati del giorno hanno oltre che un temperamento di fuoco, una grinta insuperabile nel campo degli affari e negli studi. La tenacia, il loro intelligente saper fare, il senso organizzativo, la capacità tecnica porterà i nati del giorno a intraprendere carriere di grande successo. Da capo di stato a dirigente d'azienda, a pilota spaziale: i nati di sabato sono grossi lavorato-

ri. Ed essendo così fatti rischiano però a volte di trascurare il lato romantico e piacevole della vita. Per loro fortuna, gli incontri sentimentali – fortunatissimi sempre – sono destinati a riequilibrare la loro vita. Il loro portafortuna: un leoncino. Anche di pezza.



Domenica: i nati del giorno possono essere la bontà, la calma, la serenità personificate. Tanto da sembrare a volte un po' troppo pacifici in rapporto alla vita moderna, così indaffarata. Ma niente paura: i nativi del giorno sanno svegliarsi in tempo, sempre, e con uno sprint e una grinta insospettabili. Calmi... arrivano sempre in tempo, dove vogliono, e come e quando vogliono. Sotto questo punto di vista, possono perfino apparire un po' freddi. Dotati di un'intelligenza superiore alla norma, hanno le idee molto chiare. Sono sinceri ed esigono da chi vive attorno a loro la stessa sincerità e chiarezza di

idee. L'archeologia, la geologia, l'antiquariato, la diplomazia sono in linea di massima le carriere per-

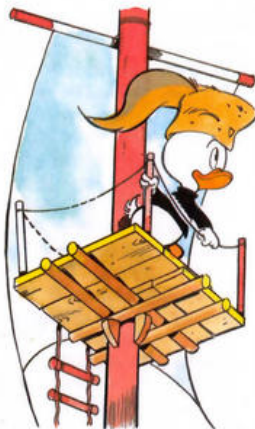
corse dai nati di domenica. Ma anche la musica sacra rientra nei loro interessi. Amuleti: solo d'oro.

LA ZATTERA SULL'ERBA

Ecce una interessante realizzazione, su un progetto dei nostri architetti. Chi non ha sognato di costruirsi una zattera per andarsene a zonzo per mari, oceani e cascate?

Sogno di tanti e, per quasi tutti questi tanti, un sogno irrealizzabile, tranne in caso di naufragio – e in questo caso c'è ben altro di che sognare e zatterare – e tranne nel caso in cui... il mare non sia un meraviglioso mare d'erba. Già, perché non costruirsi una zattera... da prato: quella qui illustrata è per dare





un'idea. Certo non devono mancare martello, chiodi, funi, pali e paletti, assicelle, tanta buona volontà, buoni muscoli e... be', naturalmente, un prato!

AL MOMENTO GIUSTO... ZAC!

Buoni, il titolo non è un invito al misfatto, ma semplicemente a cogliere la frutta quando si deve. E si deve, quand'è matura. Veniamo alla tecnica. Evitate di comprimere i frutti con le dita per verificare il grado di maturazione, perché si rischierebbe di provocare

una contusione, ossia un focolaio di infracidimento.

I frutti vanno staccati con delicatezza a uno a uno. Mai scuotere i rami e fate attenzione a non staccare i rametti ai quali sono attaccati. Verranno poi depositi separatamente, e in un solo strato, in cesti aventi il fondo e i lati protetti con fieno minuto.

Dopo le regole generali, alcune particolari.

Le pere e le mele vanno staccate coi loro piccioli. Le pere che maturano d'estate vanno colte circa 8 giorni prima della completa maturazione, quelle d'autunno 12-15 giorni prima, quelle invernali dopo le prime brine.

Le pesche si staccano torcendo il gambo.

Le mele cotogne si colgono quando perdono la lanugine e assumono un color giallo lucente.

GUSTOSI ANCHE SECCHI

Sempre i frutti, s'intende! Cominciate col pulirli bene, poi, per eliminare i microrganismi capaci di alterare il prodotto, sottoponeteli a

una rapida scottatura in acqua portata a ebollizione, acqua a cui sia stata aggiunta una quantità di bicarbonato sodico o di sale, variante fra il 5 e il 20 per mille. Dopo averli risciacquati, collocateli, interi o di mezzati, secondo la grossezza, su graticci.

SI SPEZZA SENZA PIEGARSI

Ciriferiamo a una corda non nuova, di media qualità, la quale sottoposta a un carico può naturalmente spezzarsi. È sem-

Quando l'azione del sole non è sufficiente all'essiccazione, bisogna provvedere con il calore artificiale.

Una volta secchi, vanno conservati in sacchetti di cellofan e di carta robusta. Si ripongono poi in un luogo asciutto e buio.

dal suolo ed evitate di camminarci sopra.

Se le avete usate in posti umidi o sotto la pioggia, asciugatele subito. Una

Diametro	Carico di rottura	Carico da usare
8 mm	400 kg	50 kg
10 mm	600 kg	75 kg
12 mm	880 kg	110 kg
16 mm	1600 kg	200 kg

pre utile, specie per una Giovane Marmotta, conoscere il carico di rottura di alcune funi di vario diametro. Eccovi quindi qui una tabella d'immediata consultazione.

Approfittiamo dell'occasione per passarvi alcuni consigli atti a mantenere le corde in buono stato.

Se sono nuove, ammorbiditele con acqua e, dopo averle fatte asciugare all'aria e all'ombra, tiratele con una certa energia.

Se non le usate, isolatele

corda bagnata infatti ammuffisce in poche ore e si indebolisce perdendo il 20-30 per cento della sua resistenza.

LA BRINA IN ROTTA

Se abitate al nord e avete a disposizione un giardino o un orto con relative pianticelle, d'inverno avrete il problema di salvare le suddette pianticelle dalla brina. Come fare? Semplice: basta mette-

re le piante al riparo dall'irradiazione notturna coprendole con del materiale, meglio un apposito schermo, cattivo conduttore del calore, come per esempio: un fascio di paglia o di foglie secche. Se, invece, volete prevenire la formazione di brina sui vetri, rivestitene la superficie con una miscela di g10 di glicerina in un quinto di litro d'alcol.

CHIRURGIA SPICCIOLA

Niente paura! Non storcete il naso. Niente smorfie di dolore. Siate Giovani Marmotte. Però può benissimo capitare che, vuoi per il molto camminare, vuoi per gli scarponi nuovi o inadatti, si formino delle vesciche ai piedi. Niente paura! dicevamo all'inizio. Si procede così: disinfettate la vescica in questione con alcol o limone, trafiggete la vescica, possibilmente alla base, con un ago sterilizzato (basta passarlo sopra la fiamma d'un fiammifero) infilato con un pezzo di filo di cotone - qui sta la trovata-. Tagliate il filo sporgente ai lati della

vescica, disinfettate ancora, applicate un cerotto e... cambiate scarpe la prossima camminata.

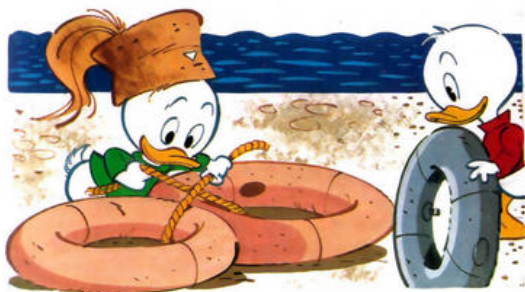
NOMENCLATURA DELLE CHIAVI

Si, anche loro ne hanno una, ma non ci riferiamo alle chiavi per chiudere e aprire porte, ma a quelle per stringere e svitare dadi e teste delle viti, alle chiavi cioè del settore meccanico. Le più usate sono quelle fisse. Secondo le varie forme vengono definite aperte, chiuse (poligonale), a tubo, a bussola, a chicchetto, a brugola, snodate e dinamometriche. La chiave registrabile (usata per lo più dagli idraulici) viene chiamata inglese.

Le chiavi fisse sono contrassegnate da un numero che equivale alla dimensione dei dadi e delle teste delle viti. Le misure più usate sono quelle da: 8, 10, 11, 13, 14, 17, 19 e 22 millimetri.

UN SALOTTO SUL MARE

Per sognare tra le onde, per sentire parlare il mare, per scrivere nel



grande libro della fantasia le più avventurose scorribande, o anche più semplicemente per fare quattro chiacchiere alla buona fra amici e Giovani Marmotte,

ecco un'idea. Recuperate delle camere d'aria, aggiungeteci dei salvagente, accertatevi che tengano bene ed eventualmente aggiustateli e sistemateli. Le-

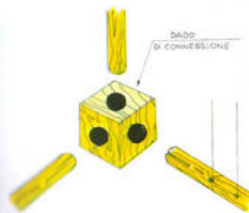


gateli insieme con le funi, come indicato nel disegno, assicurate il tutto a un'ancora e poi a una bitta, a riva, come fosse un gommone, e... sogni d'oro e di gloria.

UNA PICCOLA CASA DOLCE CASA

Quando i primi freddi si affacciano a scompigliare i colori dell'autunno, gli animali liberi dei boschi si affrettano ai loro rifugi dove potranno trascorrere

l'inverno dormendo, russando e sognando tanti bellissimi sonni di primavera. E così, scoiattoli, tassi, ricci, topolini, marmotte... chi nel cavo d'un albero, chi in un anfratto fra le grosse radici d'un albero, chi in un seminterrato dotato di tutte le comodità - nursery compresa - si preparano a trascorrere il letargo invernale. A pancia piena, naturalmente, per tirare fino a primavera con le opportune calorie di riserva. Fin qui tutto bene, ma... Ma per i nostri



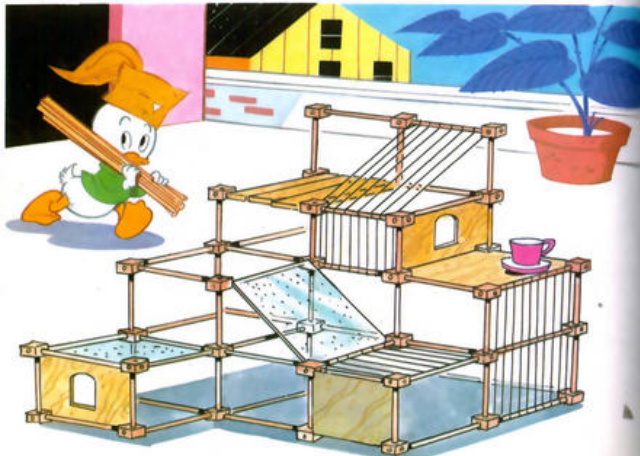
piccoli-grandi amici che vivono con noi, in città, in casa o sul terrazzo, quello del riposo invernale è un grosso problema.

Dove andare? Mica si può prendere di punto in bianco e partire per boschi. Ecco che, pensa e ripensa, progetta e riprogetta, i nostri architetti propongono una casa dolce casa per i nostri amici di zampa, che si ambientino sia sul balcone, sia in un appartamento. La soluzione proposta prevede l'accostamento di quanti ambienti si vuole per ospitare animali diversi, il tutto in una soluzione decorativa. Questa la descrizione tecnica, giusto per un'idea: si prendano dei blocchetti di legno, a cubo, e su tutti i loro lati si praticino dei fori. Vi si introducano a pressione delle bacchette di legno, si da formare una

struttura articolata in larghezza e in altezza. Alle bacchette di legno si tendano dei fili di ferro che formeranno le pareti dei vari appartamenti per i nostri amici. A scoiattoli, ricci, topolini sarà meglio riservare due appartamenti, uno sopra l'altro, nei quali poter scorrazzare su e giù a loro piacimento. Entro i ripiani liberi, aperti, potrete sistemare la gabbietta dei canarini, la vasca dei pesci rossi, dei sassi, dei rami verdi... e una targhetta con su scritto: "Sogni d'oro!"

UNA MANO TIENE L'ALTRA

Dovendo trasportare al più vicino posto di pronto soccorso una Giovane Marmotta ferita o colpita da malore, non avendo altro sottomano... due Giovani Marmotte potranno fare una "seggiola" con le loro mani.



SIMBOLI AEREI



ALITALIA



MIDDLE EAST AIRLINES
(Libano)



ROYAL AIR LAO
(Laos)



IBERIA (Spagna)



SWISSAIR (Svizzera)



SAUDI ARABIAN AIRLINES
(Arabia Saudita)



AUSTRIAN AIRLINES
(Austria)



FINNAIR (Finlandia)



AIR CANADA



EL AL (Israele)



BRITISH AIRWAYS
(Regno Unito)



EMIRAT AIRWAYS



AEROFLOT
(Unione Sovietica)



BRAATHENS SAFE
(Norvegia)



ROYAL NEPAL AIRLINES



GHANA AIRWAYS



DOMINICANA
(Repubblica Dominicana)



POLISH AIRLINES
(Polonia)



SUDAN AIRWAYS



SLOV-AIR (Cecoslovacchia)



GULF AIR
(Bahrein)



LUFTHANSA
(Germania Occ.)



IRAN AIR



NAC (Nuova Zelanda)



SINGAPORE AIRLINES



ETHIOPIAN AIRLINES



AIR ALGERIE (Algeria)



MALAYSIAN AIRLINE SYSTEM
(Malesia)



LACSA (Costa Rica)



AIR NEW ZEALAND
(Nuova Zelanda)



PAN AM (USA)



DELTA (Mozambico)



TWA (USA)



AVIANCA (Colombia)



ALIA (Giordania)



AMERICAN AIRLINES (USA)



SOUTHWEST AIRLINES (USA)



AIR ANGLIA (Norvegia)



INDIAN AIR LINES (India)



PLUNA (Uruguay)



TRANSAIR (Canada)



PACIFIC SOUTH WEST (USA)



ECUATORIANA (Ecuador)



PANAMENA (Panama)



AIR FRANCE



PHILIPPINE AIRLINES



AIR NEW ENGLAND (USA)



CRUZEIRO (Brasile)



ALDAH AIRLINES (USA)



NATIONAL AIRLINES (USA)



MOUNT COOK AIRLINES
(Nuova Zelanda)



CP AIR VANCOUVER
(Canada)



SABENA (Belgio)



NEW YORK AIRWAYS (USA)



SOMALI AIRLINES (Somalia)



AER LINGUS (Irlanda)



ALTAIR AIRLINES (USA)



ALASKA AIRLINES (USA)



POLYNESIAN AIRLINES
(Samoa Occ.)



IBERIESTER (Islanda)



SOUTH AFRICAN AIRWAYS
(Sudafrica)



AIR POLYNESIE (Tahiti)



MEXICANA (Messico)



CONTINENTAL (USA)



OLYMPIC AIRWAYS (Grecia)



TWA INTERNATIONAL
(USA)



BRITISH CALEDONIAN
(Regno Unito)



WHIRL (Mali) (Sudafrica)



AIR SENEGAL (Senegal)



GRAN BRETAGNA



FRANCIA



BELGIO



SPAGNA



GRECIA



CANADA



URSS



GERMANIA OCC.



SVEZIA



CAMBODIA



STATI UNITI

"TARGHETTARIO INTERNAZIONALE"

In materia di targhe d'auto la Convenzione di Ginevra del 1949 ha solo fissato alcune regole di carattere generale lasciando ai singoli Stati una notevole libertà in fatto di particolari. Risultato: lo potete vedere dal nostro "targhettario". Se poi tenete conto che in parecchi Paesi ci sono targhe diverse per automezzi privati, industriali e commerciali, la varietà è vasta. Comunque, la nostra rassegna riguarda vetture private.



ANDORRA - Prima del numero d'immatricolazione c'è lo stemma. Sotto: la denominazione del principato.



AUSTRALIA - Le sigle piccole sopra sono le iniziali dello Stato. In questo caso: Nuovo Galles del Sud.

W 312.345

AUSTRIA - La lettera o le lettere iniziali indicano la

L 3949

BELGIO - Combinazione di lettere e cifre variamente disposte. Dal '73 si usano targhe rifrangenti.

M-7A-85B

BRASILE - La prima lettera indica lo stato. 7A la municipalità. Segue il numero di matricola.



CANADA - Ogni provincia ha una targa diversa che vale per un anno. Questa è del nord ovest.

KB 42.221

DANIMARCA - Lettere e cifre non danno indicazioni di località: il centro d'immatricolazione è unico.

APA 57

FINLANDIA - Composizione di tre lettere e due cifre o viceversa. La prima lettera è il dipartimento.

230 GJ 75

FRANCIA - Scritta in bianco su nero, oppure in nero su arancione. Le due cifre finali indicano il dipartimento.

WI-CH 31

GERMANIA - Le prime due lettere denotano il distretto. Su uno dei due stemmi c'è il nome della città.



GIAPPONE - L'ideogramma dei tre rettangolini sta a indicare Tokyo. Il 3 piccolo, auto privata.

DLF 52

INDIA - Le prime due lettere si riferiscono allo stato o al territorio; la terza al distretto.

ABC 242 A

INGHILTERRA - La lettera finale segnala l'anno di emissione. Data d'inizio il 1963 con la A.

70-419

ISRAELE - Numeri in nero su fondo rosso. Nei territori occupati i fondi sono di vario colore.

RI-549-24

JUGOSLAVIA - Le prime due lettere si riferiscono alla provincia. Questa è di Fiume (Rijeka).



LIBANO - Come tutte le targhe dei paesi arabi è divisa in due, con una parte in caratteri arabi.

FL 3858

LIECHTENSTEIN - La prima lettera è l'iniziale di Fürstentum (principato), la seconda, Liechtenstein.



MONACO - La placca con le 15 losanghe rosse e la data è rinnovata ogni anno.

AB 23456

NORVEGIA - Le due lettere iniziali indicano il distretto di polizia. Oslo ha le lettere da DA a FR.

**74-70
GD**

PAESI BASSI - Le lettere non indicano la zona di appartenenza, ma servono a distinguere i tipi d'automezzi.

LC-29-78

PORTOGALLO - Le lettere iniziali sono variamente disposte secondo le diverse circoscrizioni.

M 140369

SPAGNA - La prima o le prime lettere indicano la provincia. In questo caso si tratta di Madrid.



STATI UNITI - Ogni stato ha una targa e, spesso, uno slogan. "Florida, stato del sole splendente".



STATI UNITI - Inoltre, le targhe annuali cambiano colore. Esistono anche targhe personalizzate.

MLB 802

SVEZIA - Le targhe sono assegnate da un computer.



SVIZZERA - A destra dello stemma confederale si trovano sigla e stemma del cantone.



UNIONE SOVIETICA - Le prime due lettere indicano la provincia, la terza, la serie d'immatricolazione.

VIABILITÀ EUROPEA PIÙ USATA

La viabilità, la strada, nasce dopo... l'invenzione della ruota. Da allora ne sono state selciate di strade. Basta un dato: la rete stradale dei romani è

stata valutata attorno ai 200 mila chilometri. Niente male, vero? Per convincervi date un'occhiata al qui riprodotto specchietto.

LE PRINCIPALI RETI STRADALI

Nazioni	Lunghezza rete in km	metri a disposizione di ogni auto in circolazione
Austria	95 000	55
Belgio-Lussemburgo	96 000	35
Cecoslovacchia	72 000	53
Danimarca	64 000	42
Finlandia	74 000	82
Francia	782 000	46
Germania Occ.	417 000	22
Gran Bretagna	233 000	15
Grecia	35 000	89
Irlanda	85 000	184
Italia	285 000	19
Iugoslavia	86 000	66
Norvegia	74 000	67
Olanda	98 000	27
Portogallo	32 000	42
Spagna	141 000	30
Stati Uniti	6 178 000	49
Svezia	107 000	41
SVizzera	61 000	33
Turchia	59 000	159
Ungheria	109 000	231
URSS	576 000	84



UN KM A TUTTA BIRRA

Il mito della velocità ha sempre affascinato l'umanità. Nell'attesa che voi, Giovani Marmotte, contribuiate magari ad accre-

scere questo mito, vi diamo qui sotto la cronistoria della velocità automobilistica sul chilometro lanciato.

Anno	Vettura	Pilota	Velocità km/h
1898	Jeantaud	Chasseloup	63,150
1899	Jenatzy	Jenatzy	66,658
1899	Jeantaud	Chasseloup	70,312
1899	Jenatzy	Jenatzy	80,338
1899	Jeantaud	Chasseloup	92,697
1899	Jenatzy	Jenatzy	105,878
1902	Serpollet	Serpollet	120,797
1902	Mors	Vanderbilt	122,438
1902	Mors	Fournier	123,275
1902	Mors	Augières	124,128
1903	Gobron-Brillié	Duray	134,331
1903	Gobron-Brillié	Duray	136,359
1904	Gobron-Brillié	Rigolly	152,533
1904	Mercedes	De Caters	156,508
1904	Gobron-Brillié	Rigolly	166,647
1904	Darracq	Barras	168,208
1905	Darracq	Héméry	176,464
1906	Stanley	Marriott	195,647
1909	Benz	Héméry	199,719
1914	Benz	Hornstead	202,696
1922	Sunbeam	Guinness	215,249
1924	Delage	R. Thomas	230,634
1924	Fiat	Eldridge	234,979

Anno	Vettura	Pilota	Velocità km/h
1924	Sunbeam	M. Campbell	235,221
1925	Sunbeam	M. Campbell	242,624
1926	Sunbeam	Segrave	245,150
1926	Thomas Special	P. Thomas	272,461
1926	Thomas Special	P. Thomas	275,229
1927	Bluebird	M. Campbell	281,446
1927	Sunbeam	Segrave	327,970
1928	Bluebird	M. Campbell	333,062
1928	Triplex	Keech	334,021
1929	Golden Arrow	Segrave	372,475
1931	Bluebird	M. Campbell	396,042
1932	Bluebird	M. Campbell	408,724
1933	Bluebird	M. Campbell	438,480
1935	Bluebird	M. Campbell	445,497
1935	Bluebird	M. Campbell	484,618
1937	Thunderbolt	Eyston	502,114
1938	Thunderbolt	Eyston	556,026
1938	Railton	Cobb	563,590
1938	Thunderbolt	Eyston	575,339
1939	Railton	Cobb	594,972
1947	Railton	Cobb	634,401
1964	Bluebird	D. Campbell	648,724
1964	Wingfoot Express	Green	664,979
1964	Green Monster	Arfons	698,485
1964	Green Monster	Arfons	863,748
1965	Spirit of A. Sonic 1	Breedlove	893,961
1965	Green Monster	Arfons	927,869
1965	Goldenrod	Summers	958,665
1965	Spirit of A. Sonic 1	Breedlove	966,571

Anno	Vettura	Pilota	Velocità km/h
1970	Blue Flame	Gabelich	*1014,508
* Vettura con propulsione a razzo. Record non omologato perché la vettura fu considerata a tre ruote.			

NOTE CARATTERISTICHE DELLE CARROZZERIE

Le definizioni delle carrozzerie d'auto (cioè, in pratica, del tipo di macchina) sono state rese ufficiali nel 1972 dalla International Standard Organization. Ecco.

BERLINA - È un tipo di macchina con carrozzeria chiusa e tetto rigido fisso, quattro o più posti e due o quattro porte laterali.

FAMILIARE o GIARDINETTA - Carrozzeria chiusa con tetto rigido fisso, quattro o più posti. Quelli posteriori hanno lo schienale ribaltabile in avanti o sono smontabili per formare un piano di carico. Due o quattro porte, più una porta posteriore.

LIMOUSINE - Carrozzeria chiusa con tetto rigido fisso, quattro o più posti con

possibilità di due o tre strapuntini fra i sedili anteriori e posteriori; quattro o sei posti laterali.

COUPÉ - Carrozzeria chiusa con tetto rigido fisso, due o più posti. Se i posti sono più di due, per accedere a quelli posteriori bisogna ribaltare gli schienali dei sedili anteriori. Le porte laterali sono due.

CABRIOLET - Carrozzeria chiusa e scoperta con capote ripiegabile che può essere appoggiata sulla carrozzeria o arrotolata; due o più posti; due o quattro porte laterali.

LANDAULET - Carrozzeria chiusa e aperta con tetto rigido fisso al di sopra dei sedili anteriori. La capote, ripiegabile, può essere appoggiata sulla carrozzeria o venir arrotolata. Cinque



o più posti con possibilità di due o tre strapuntini; quattro o sei porte laterali. Questo tipo di carrozzeria è di solito impiegata come vettura di rappresentanza.

SPIDER - Carrozzeria chiusa e scoperta con capote ripiegabile o tetto rigido smontabile (si chiama hardtop); due o più posti, due porte laterali. Nel linguaggio corrente viene definita spider anche la cabriolet a due posti.

VETTURA A USI MULTIPLI - Carrozzeria chiusa e aperta con capote ripiegabile o amovibile; quattro o più posti amovibili a ecce-

zione del posto di guida; due o quattro porte smontabili o del tutto assenti.

SEMPRE PRONTI ALL'USO

Per forza, direte voi, sapendo che si tratta di fiammiferi di legno. Non è detto: e se fossero bagnati? Be', per evitare una simile eventualità, immergeteli nella paraffina fusa o spalmateli con lo smalto che si usa per le unghie. Altri accorgimenti: conservateli nei "tunnel" d'un cartone ondulato o metteteli al riparo in un tubetto metallico con relativo coperchio.

BANDIERE LOQUACI

L'uso di bandiere, come mezzo di segnalazione per piloti di gare automobilistiche, risale alla prima Targa Florio del 1906. La prima regolamentazione è invece del 1925. Le bandiere vengono affidate ai commissari di percorso e al direttore di gara. Qui vi diamo il loro significato aggiungendo che dopo il tramonto possono essere sostituite da pannelli rigidi rifrangenti.



partenza (bandiera della nazione che ospita la gara)



ferma: si sta avvicinando un concorrente
agitata: non ostacolare il sorpasso



ferma: pericolo, rallentare e non superare
agitata: ostruzione della pista



olio sulla pista



mezzi di soccorso o di servizio sulla pista



cessato pericolo



alla prossima scorrettezza il concorrente indicato verrà fermato d'autorità



il concorrente indicato deve fermarsi immediatamente ai box



immediato arresto di tutte le vetture



fine della gara

TRA IL CALDO E IL FREDDO

Regola generale: i vestiti puliti hanno un miglior potere isolante di quelli sporchi. Possono sia riscaldare sia tenere fresco il corpo. Se fa molto freddo e vi trovate sudati (magari per qualche lavoro), e non volete rischiare un congelamento a causa del sudore che si raffredda, eliminate quest'ultimo aprendo i vestiti al collo e ai polsi.

Se continuate ad aver caldo, togliete i guanti e il berretto o addirittura qualche indumento. Finito però l'eventuale lavoro, rivestitevi subito per evitare il raffreddamento del corpo. Con temperatura molto bassa, la cosa più importante è quella di mantenere caldi e asciutti viso, naso, orecchi, mani e piedi. E non toccate metalli esposti al freddo con le pelle nuda. Rischiereste di lasciare la suddetta pelle, che poi è la vostra, attaccata al metallo.

Se vi trovate all'esterno quando nevicata, prima di entrare in casa spazzolate la neve che vi è rimasta addosso.

STOP! SEGNALETICA MILITARE

Ci riferiamo a quella visibile sulle strade pre-disposta dalle autorità militari e rivolta per lo più al transito delle forze armate. I simboli sono concordati su scala internazionale dagli eserciti della Nato e non devono contrastare con quelli del Codice della Strada.

I numeri neri in campo giallo sono numeri convenzionali (chiamati classi) in funzione del peso e delle caratteristiche del veicolo militare. Tali numeri indicano pure la robustezza di ponti o viadotti e altre opere stradali presso i quali si trovano i segnali.

L'assenza di freccia o la freccia singola indicano il transito in un unico senso, le due frecce indicano il traffico nei due sensi.



classe di ponte
a una fila



classe di ponte
a due file



classe di ponte
a una fila
per ruotati e cingolati



classe di ponte a due file
per mezzi ruotati



classe di ponte a due file
per mezzi cingolati



arrestarsi e dare
la precedenza



divieto di svolta a sinistra



zona minata



dare la precedenza



direzione
del traffico discendente
deviazione a destra

UN'OPERAZIONE FACILE (O QUASI)

La magia dei numeri non finirà mai di stupire. Provate con questa semplicissima operazione:

12.345.679 moltiplicato 9
= 111.111.111
moltiplicato 18
= 222.222.222
moltiplicato 27
= 333.333.333

Potete proseguire per conto vostro, moltiplicando per i multipli di 9...

L'INTENSITA' DELLA VISIBILITA'

La visibilità (ci riferiamo a quella del traffico stradale) ha una scala, questa:
- visibilità buona: maggiore di 1800 metri

- visibilità scarsa: da 1800 metri a 400 metri.
- visibilità cattiva: da 400 a 100 metri.
- visibilità pessima: inferiore a 100 metri.

Approfittiamo dell'occasione (leggi visibilità) per darvi anche la scala d'intensità della nebbia, grande nemica della visibilità, e le distanze relative.

gradi d'intensità	definizione	distanze di visibilità (in metri)
1	foschia	dai 1000 ai 330
2	nebbia rada	dai 330 ai 150
3	nebbia moderata	dai 150 ai 50
4	nebbia fitta	dai 50 ai 20
5	nebbia fittissima	dai 20 ai 10
6	muro di nebbia	dai 10 agli 0

CHE COSA È IL PEDIGREE E CHE COSA SIGNIFICA

Etimologicamente deriva dall'antico francese e significa "piede di gru". Il termine è inglese ed equivale a "albero genealogico", viene usato per indicare l'elenco completo degli ascendenti materni e paterni d'un animale, come risulta dai "libri genealogici". Un tempo, il pedigree era usato per indicare la genealogia dei cavalli da corsa purosangue inglesi, poi venne applicato ad altri animali domestici a scopo di selezione. Restando nell'ambito dei nostri amici quattrozampe, più vicini a noi, diremo

subito - a nostro personissimo parere - che il pedigree non deve assolutamente condizionare l'affetto, la stima, la scelta, l'acquisto d'un cane. Che un cane è un cane, cioè sempre una creatura meravigliosa, con o senza pedigree. Che il pedigree, in fondo, è una cosa anzi una carta scritta dagli uomini per l'ambizione e l'interesse degli uomini. Che l'importante è voler bene al proprio cane. Voler bene con amore e intelligenza. E una delle cose a cui conviene sempre pensare è questa: che il vostro ca-



ne - purché appartenga a una razza ben definita, boxer, pastore, cocker, tanto per citare qualche razza può partecipare alle mostre canine, anche se non possiede un pedigree. Presentate il vostro Pluto in un esposizione: l'essenziale non sta nel fatto che vinca o meno, ma che venga classificato; e con ciò avreste ottenuto un documento, di cui ve ne potrete infischiare, ma che può sempre tornarvi utile... in quanto grazie ad esso potrete gettare il seme d'una nuova famiglia... da albero genealogico.

QUANDO NON BASTA...

Edavvero non basta comunque il pedigree per attestare le cosiddette nobili origini d'un cane: è indispensabile che il suo nome risulti iscritto o nel Libro Origini Italiano (L.O.I.) dove vengono iscritti i cani purosangue - o nel Libro Italiano Riconosciuti (L.I.R.) - dove vengono iscritti come castipiti i cani con caratteri tali da farli ritenere di pura razza.



PLUTO VA ALL'ESPOSIZIONE

Se desiderate far partecipare il vostro quattrozampe di razza a una delle tante mostre che ogni anno organizzano le società cinofile basta seguire le riviste cinofile specializzate e la "Rassegna Cinofila" dell'E.N.C.I. In queste pubblicazioni troverete i relativi annunci: all'indirizzo segnalato chiedete il modulo d'iscrizione. Compila-

telo, pagate la tassa d'iscrizione e preparatevi a veder premiato il vostro amico con il:

C.A.C. = certificato di attitudine al campionato
C.A.C.I.B. = certificato di attitudine al campionato internazionale di bellezza.

ECC. = eccellente
M.B. = molto buono
B. = buono



PIÙ DI DUE

Ci riferiamo alle formazioni calcistiche d'una stessa città. Per esempio,



alla fine della stagione 1927-28 Milano si ritrovò con l'Inter, il Milan e la neo promossa Milanese in serie A. Poi Inter e Milanese si fusero assumendo il nome di Ambrosiana. Nella stagione 1945-46 Genova fu rappresentata da Genoa, Andrea Doria, Sampierdarena. Queste ultime due poi si fusero dando origine alla Sampdoria. Orbene, nel mondo, molte città hanno parecchie squadre che militano nella massima divisione. Ecco:

Buenos Aires: 17 squadre sulle 23 del campionato ar-

gentino.

San Paolo: 12 squadre sulle 18 del campionato paulista.

Montevideo: 12, che danno vita al campionato uruguayano.

Rio de Janeiro: 10 squadre su 15 del campionato carioca.

Santiago: 9 squadre delle 18 del campionato cileno. Svolviamo l'Atlantico e torniamo in Europa.

Atene: 6 e precisamente: AEK, Panathinaikos, Parnionios, Olimpiakos, Apollon, Atromitos.

Bucarest: 5 (Steaua, Progressul, Dinamo, Rapid, Sportul Studentesc).

Londra: 4 (Tottenham, West Ham, Arsenal, Queens Park Rangers).

Mosca: 4 (Dinamo, Torpedo, Locomotiv, CSKA).

Lisbona: 4 (Sporting, Benfenses, Atletico, Benfica).

Praga: 4 (Sparta, Slavia, Dukla, Bohemeniens).

Belgrado: 3 (Partizan, Stella Rossa, Crvena Zvezda).

Vienna: 3 (Rapid, Vienna, Austria Wacker).

Glasgow: 3 (Rangers, Celtic, Partick Thistle).

Stoccolma: 3 (AIK, Hammarby, Djurgarden).



UN FRIGO SUI GENERIS

Il frigorifero che vi proponiamo è naturalmente d'emergenza, ma funzionante. Sfrutta il principio di quei vasi porosi che sono molto usati nei paesi caldi. Vengono riempiti d'acqua che, filtrando lentamente attraverso la superficie, raggiunge l'esterno dove evapora con rapidità, ma mantenendo fresca quella che rimane dentro. Potete benissimo sfruttare tale "situazione" nell'eventualità che doveste conservare del burro e non disponeste né d'un frigorifero, né d'una ghiacciaia. Prendete il burro e mettetelo in un

recipiente di vetro che, a sua volta, racchiuderete in un vaso di terra porosissima. Verserete poi dell'acqua tra il primo e il secondo recipiente. L'acqua, evaporando, sottrae calore all'ambiente e il burro rimane fresco. Provare per credere.

LE "SOTTIGLIEZZE" DELLA STIRATURA

Su, su, facce di tutti i maschi, non fate quella faccia. Ci si può sempre trovare con il problema della stiratura. Niente paura: un tavolo, un panno ricoperto con un telo bian-

co, ferro in mano e via. Per quanto riguarda le "sottigliezze", ovvero sia le astuzie del mestiere, ricordatevi che la seta si stira con il ferro tiepido, che il velluto si stira al rovescio, che la lana si stira pure al rovescio purché sia molto umida, oppure al diritto sovrapponendo uno straccio bagnato. Se avete a che fare con una stoffa con la fodera, stirate prima la fodera.

AVVERTENZA IMPORTANTE: se stirate con il ferro elettrico, controllate che non vi siano fili scoperti e che le vostre mani e il pavimento siano asciutti. Meglio ancora se sotto i piedi ponete una tavola di legno.



QUALCHE ROUND CON LE ZANZARE

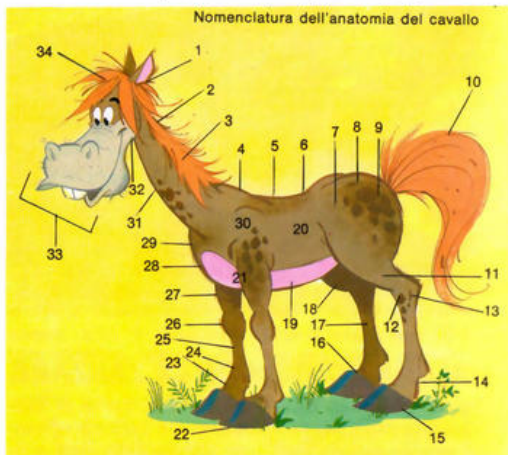
Spesso piacevoli campeggi e soggiorni vengono amareggiati da questi fastidiosi insetti. Ecco qui alcuni consigli per cercare di... sopravvivere. Al calar del sole chiudete la tenda o le finestre se non sono munite di intelaiature di sottile rete metallica o di tulle.

Altra precauzione: la sera, nella vostra stanza chiusa, mettete una lanterna accesa con i vetri spalmati di vischio, oppure collocate un lumino su un piatto

colmo di acqua e di lisoformio. Le zanzare verranno attratte dalla luce e rimarranno prigioniere o del vischio o dell'acqua.

Tralasciando i soliti insetticidi in commercio, su una lastra di latta potete bruciare della canfora o delle scorze secche d'arancia cosparse con del salnitro. Potete anche preventivamente cospargervi con olii eteri di forte odore come lavanda, canfora, mentolo. Se, nonostante le varie precauzioni, le "belve"

vi avessero punzecchiato, sfregate la parte colpita con un batuffolo di cotone imbevuto di questa soluzione: 100 grammi di acqua, 2 di glicerina e 1 di formolo al 40 per cento. Gong! Sotto, ragazzi!



DALLE FROGIE ALLA CODA

C'è tutto un cavallo di mezzo. Questo nobile quadrupede che "ha lasciato l'universo selvaggio degli animali della prateria per diventare l'amico dell'uomo e il suo compagno" ha naturalmente una morfologia la cui nomenclatura deve far parte del ba-

gaglio nozionistico d'una Giovane Marmotta, ci pare ovvio.

- 1 Testa
- 2 Cresta
- 3 Criniera
- 4 Garrese
- 5 Dorso
- 6 Reni
- 7 Punta dell'anca
- 8 Groppa
- 9 Bacino
- 10 Coda
- 11 Gamba
- 12 Garretto

- 13 Punta del garretto
- 14 Sperone
- 15 Tallone
- 16 Corona
- 17 Castagna
- 18 Grassella
- 19 Ventre
- 20 Cinghia (sottopancia)
- 21 Gomito
- 22 Zoccolo
- 23 Pastorale

- 24 Nodello
- 25 Stinco
- 26 Ginocchio
- 27 Avambraccio
- 28 Petto
- 29 Punta della spalla
- 30 Spalla
- 31 Collo
- 32 Ganascia
- 33 Muso
- 34 Ciuffo

UN FOGLIO CHE DA SOLO VALE UNA RISMA

È il foglio di alluminio. Si trova in commercio in appositi pacchi. In cucina ha un enorme peso (anche se leggero) in quanto permette per esempio di coprire e conservare i più svariati cibi.

Tra le sue vaste possibilità d'impiego, ve ne citiamo alcune: A. Costruzione di contenitori o bicchieri - B. Rivestitura d'un focolare a riflettore per avere maggior calore - C. Come riflettore della luce solare



per segnalazioni d'emergenza - D. Per rivestire recipienti da cucina (in questo modo, dopo che il recipiente è stato usato, si butta via il foglio d'alluminio e si... ha il recipiente ancora pulito). E. Come esca luccicante per la cattura di pesci. Interessante, no?

TATTICISMO SPICCIOLO

Siete in viaggio, e dovete montare la tenda? Be', vi conviene cercare il posto non all'ultimo istante,

ma alcune ore prima che tramonti il sole. Lo spazio dovrà essere asciutto, compatto, leggermente sovrelevato e inclinato. Ricordatevi per esempio che un terreno non argilloso non assorbe l'acqua in caso di pioggia, mentre un terreno argilloso o sabbioso è l'ideale per un simile compito. L'erba alta e folta è indice di umidità. Sempre per questo motivo è controproducente campeggiare nei sottoboschi folti, sulle rive dei fiumi e dei laghi, o sulla spiaggia (potreste venire sorpresi dall'alta marea).



Evitate pure di montare la tenda sotto gli alberi. In caso di vento si avrebbe pericolo di rottura di rami: in caso di pioggia le foglie continuerebbero a gocciolare anche dopo la cessazione della medesima. Il terreno inoltre sovrelevato e inclinato impedirà all'acqua piovana di ristagnare. Intesi?

BRUCIATURE DOMESTICHE

E allora? Sempre bruciate sono. Ahia! Più che giusto. Ma andiamo con ordine. Ci riferiamo a quelle (bruciate) possibili in cucina per colpa di pentola bollente che si rovescia o di olio di frittura che si infiamma. Per prevenire le prime bisogna sempre verificare la stabilità della pentola e della sua base di sostegno e usare manici stabili. Per sfuggire alle seconde si cominci a evitare le fiamme alte. Inoltre la parete esterna della padella non deve essere sporca di olio o di grasso infiammabile. Nel caso (deprecabile) che



l'olio s'infiamesse, coprite subito la pentola con un coperchio e se attorno non c'è nulla d'inflammabile lasciate bruciare.

PRENDIAMO L'IMPRONTA DEL TARTUFO

Come nell'uomo non c'è impronta digitale che possa essere confusa, alterata, attribuita a un'altra persona, così nel cane... non c'è una vera e propria impronta digitale. Perciò, per dire che il tale cane è proprio il tale cane, basta aver sott'occhio e sottomano l'impronta del tartufo, cioè del naso. Si procede in questo modo: asciugate

ATTENZIONE! Non cercate mai di spegnere con dell'acqua perché l'acqua farebbe schizzare dappertutto gocce di olio bollente.

il tartufo (così è propriamente chiamato il naso dei quattrozampe), inumiditelo d'inchiostro di china e appoggiateci sopra un foglio di carta bianca. Non ci sono due cani al mondo che abbiano il naso uguale! Risciacquate delicatamente il nasetto al vostro Pluto, e tenete il foglio d'identificazione... a disposizione della Scientifica.



BRR! A SALIRE IN ALTO

Vogliamo dire che salendo di quota la temperatura diminuisce, e anche di parecchio, come si

vede in questo specchietto che tiene conto anche della pressione atmosferica. Volete dargli un'occhiata?

quota in metri	pressione in mm di mercurio	temperatura in gradi C
0	760	15°
1000	674	8,5°
2000	596	2°
3000	525	-4,5°
4000	462	-11°
5000	405	-17,5°
6000	353	-24°
7000	307	-30°



UNA PORTATA DI... CHILOGRAMMI

Capita sempre di usare dei pali di legno, specie per una Giovane Marmotta. Di conseguenza sarà interessante e utile sapere quanti chilogrammi di carico può sopportare un palo d'un determinato diametro. Ci si regola di conseguenza. Ecco qui un semplice prontuario.

Portata dei pali in cm	Portata per 1 m d'altezza
6	50 kg
12	400 kg
18	1400 kg
24	3200 kg

Se il palo, invece di esse-

re alto un metro, è alto due la sua portata si dimezza e così il primo palo potrà sopportare 25 kg, il secondo 200 e via di seguito.

SPLASH! CON CAUTELA

Fa caldo, il torrente o il laghetto con acqua (udite udite) limpida invita a un bagno. Calma, non lasciatevi prendere dalla smania. Prima di tutto dovete trovarvi in buone condizioni fisiche. Secondo non fate mai il bagno da soli o in posti privi di sorveglianti o con persone che non sappiano nuotare. Meglio ancora nuotate



con un amico vicino. Mai, sono essere gorgi, cor- poi, tuffarsi in posti che renti forti e fredde, buche "sembrano buoni". Ci pos- profonde, massi o oggetti



vari pericolosi e invisibili dalla sponda. Chi, infine, non sa nuotare, non deve immergersi in acque che superino il suo petto.

L'ARTE DEL BERE

Liquidi, non alcolici, ovviamente. Be', avete giocato? Avete praticato uno sport? Oltre che accaldati siete assetati? Cal-ma! Bevete sì, ma con len-tezza e, possibilmente, a sorsi. In questo

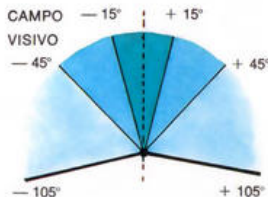
modo ingerirete la quantità di bevanda sufficiente a togliere l'aridità della gola, evitando quelle rapide e sovrabbondanti bevute che sono spesso causa di indigestioni. Sfruttiamo il momento della bevuta per dirvi che un bicchiere d'acqua tiepida al mattino, a digiuno, è disintossicante e dimagrante. Dopo i pasti, invece, il succitato bicchiere serve a sciogliere l'eccesso di grasso dei cibi ingeriti ed è digestivo.



SCHERMO PANORAMICO

Ma non troppo, a ben pensarci. Andiamo per gradi, cominciando dal principio. Viaggiando in bicicletta o in motorino, non vi siete mai chiesti qual è il vostro campo visivo, cioè qual è l'ampiezza dell'angolo entro il quale il vostro occhio è in grado di vedere distintamente. No? Be', ve lo diciamo noi, o meglio ancora, gli esperti che hanno studiato il problema. Secondo costoro il campo visivo di un automobilista con occhi immobili è valu-

tato in $\pm 15^\circ$ rispetto un asse centrale. Questo limite può essere ampliato fino a $\pm 45^\circ$ grazie alla rotazione degli occhi e fino a $\pm 105^\circ$ per la possibilità di ruotare la testa. In to-



tale dunque il campo visivo orizzontale può arrivare ai 210°. Pensavate di più, eh? Confessate.

IL FOULARD JOLLY

Un comune fazzoletto da collo di forma quadrata di 90 centimetri di lato si presta a parecchie applicazioni. State a sentire. Piegato in due lungo una diagonale serve per proteggere la testa e il collo dal vento, dal sole e dall'umidità e, per la notte, può fare da berretto. Arrotolato serve da fascia attorno alle tempie, da cintura e per legature.



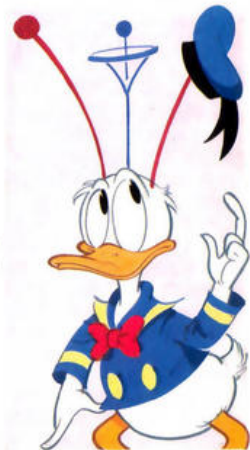
Messo sul naso e la bocca, a triangolo, e legato sulla nuca serve come protezione contro il fumo e la polvere.

Preso per i quattro angoli fa da portapacchi.

Legato a un bastone o a una pertica, fa da segnalazione.

COME SARA L'UOMO DEL FUTURO

Ecco a titolo d'interessante curiosità – ma a volerla definire “curiosità” sarebbe piuttosto ingiusto – come sarà l'uomo in un lontano futuro. Stan-



do, sia ben chiaro, agli studi e alle ipotesi degli scienziati.

"L'uomo diventa sempre più intelligente, il suo cervello diventa sempre più voluminoso. Perciò deve crescere anche la sua testa. Per ristabilire l'equilibrio, muta allora la forma del corpo, il quale prende a poco a poco l'aspetto di una pera (!). La temperatura si abbassa sulla Terra. Perciò sul corpo dell'uomo cresce una peluria che favorisce la conservazione del calore" afferma il biologo olandese Benjamin Grijseels.

"L'uomo cederà completamente alle macchine il lavoro materiale. Perciò le sue braccia e le sue gambe si atrofizzeranno" profetizza l'etologo americano P. Balfour di San Francisco.

"L'uomo del futuro mangerà solo alimenti molli. Perciò egli non ha più bisogno di denti" sostiene il medico sudafricano R. Wentworth di Johannesburg, specialista di odontoiatria.

"L'uomo trascorrerà sempre più tempo a guardare la televisione al buio e a

lavorare. Perciò il suo corpo svilupperà delle antenne che gli impediranno di urtare continuamente." E l'opinione del biologo svedese Hugo Bohmann di Göteborg. (Questo quanto dal volume "Le virtù terapeutiche della natura", di Heinz Sponsel, ed. Mondadori.)

L'ARTE DI PIANTARE... I CHIODI

Occorrono naturalmente i chiodi e un martello a testa piatta, da falegname, con un peso variante tra i 250 e i 300 grammi. E adesso vediamo qualche caso.

Il chiodo va conficcato in un muro? Tenetelo perpendicolare al muro con due dita della mano sinistra (se siete mancini la mano sarà naturalmente la destra) battetelo prima a piccoli colpi e poi con sicurezza, attenzione a non esagerare con la... sicurezza! Comunque se stenta a entrare, fategli strada con un punzone d'acciaio. Va piantato in un pezzo di legno? Per non fendere il legno smussate legger-



mente la punta del chiodo con un colpo di martello. Se poi volete che si fissi molto stabilmente, bagnatelo con l'ammoniaca. Si formerà così della ruggine che renderà stabile la parte "inlegnata". Se il legno dovesse essere duro,

spalmate un po' di sapone sulla punta del chiodo. Ah, dimenticavamo... se siete alle prese con una superficie di gesso, immergete il chiodo in acqua bollente: così al momento della "battitura" il gesso non si screpolerà.

CONFETTI D'ORO, D'ARGENTO, DI CARTA... STOP!

Tradotto in termini semplicissimi, noi vogliamo in sostanza dire che a ogni anniversario di nozze corrisponde o dovrebbe corrispondere un regalo. Un regalo che non sia però un regalo qualunque, ma un dono fatto su misu-

ra dell'anniversario stesso. Alt! Non girate pagina, non passate a un altro argomento: questo degli anniversari di nozze è un argomento che se anche non interessa a voi (e magari potrebbe interessarvi fra qualche anno), può in-

teressare a sorelle, fratelli maggiori, mamme, papà, zie, cugine, nonni, bisnonni, trisavoli e a vattela-pesca. Ebbene procediamo con ordine: tutti sanno che il 25° anniversario di matrimonio è chiamato "nozze d'argento" e che d'argento deve o dovrebbe essere il dono che si porge agli sposotti (così chiamati per-

to. Vediamo, ora di fare uno specchietto con indicati quegli anniversari che di solito non vengono festeggiati, perché ad essi non si sapeva dare una definizione.

1° =	nozze di carta
2° =	" " cotone
3° =	" " cuoio
4° =	" " lino
5° =	" " legno



ché... sposini un po'... anzianotti). Lo stesso dicasi per le nozze d'oro: 50 anni di matrimonio, 50 anni di vita vissuta insieme, 24 ore su 24, non sono uno scherzo, si fa per dire. Una tal costanza, una tale armonia meritano un riconoscimento: aureo, appun-

6° =	" " zucchero
7° =	" " lana
8° =	" " bronzo
9° =	" " terracotta
10° =	" " stagno
11° =	" " acciaio
12° =	" " seta
13° =	" " merletto
14° =	" " avorio
15° =	" " cristallo

16° =	" " Stop! Al tempo! Fino al 20° anniversario niente festeggiamenti, se non a titolo personalissimo. Ma al 20° =	nozze di porcellana
25° =	" " argento	
30° =	" " perle	
35° =	" " corallo	
40° =	" " rubino	
45° =	" " zaffiro	
50° =	" " oro	
55° =	" " smeraldo	
60° =	" " diamante	
70° =	" " ferro	
75° =	" " platino	



TUTT'ORECCHI

Orecchie sotto controllo, mie Giovani Marlotte. E per ora non intendiamo riferirci alle vostre, bensì a quelle dei nostri amici boxer, alani, bull-dog, che subiscono tuttora l'amputazione di bellezza. Bellezza, poi, chissà perché. Non c'è pratica, moda, usanza più stupida, insensata e pericolosa del taglio delle orecchie. Tale amputazione non è più consentita in alcuni Paesi d'Europa e i cani - tipo boxer, alani, bull-dog - si tengono le loro brave e belle orecchie ciondoloni giù per la testa.

Tale operazione può causare e causa traumi grandissimi nel cucciolo e provocare quindi conseguenze che il cane porterà con sé per tutta la vita. A questo punto qualcuno si chiederà come mai finora tale pratica sia stata osservata. Ecco la risposta: perché fino a qualche decennio fa usavano far combattere i cani tra di loro sul ring. Con scommesse e cose del genere. E i cani subivano l'amputazione delle orecchie perché in tal modo offrivano una minor presa. Ma oggi, davvero, ci rifiutiamo tutti insieme che ai nostri amici quattrozampe sia torto e tolto anche un solo pelo!



PLUTO DIVENTA PAPÀ

I cani sui 18-20 mesi possono benissimo cominciare a pensare di metter su famiglia, poiché il loro sviluppo è avvenuto in modo completo già da alcuni mesi. La femminuccia può diventare mamma in due periodi all'anno, che sono detti "calore": perciò chi possiede una Lilli, una Pluta... dovrà raddoppiare l'attenzione e le cure sia che desideri i cuccioli sia che non li desideri. In questi periodi di "calore", maschiotti e femminucce attraversano autentiche crisi

di innamoramento. Da perdere il sonno, l'appetito e la... testa. Ma le Giovani Marmotte devono capire i loro amici quattrozampe, rendersi conto della spontaneità della loro natura e rispettarne i richiami. Per prima cosa, vorremmo teneste ben presente che i cani innamorati corrono il grandissimo pericolo di perdersi, di andar sotto a una macchina e di ammalarsi, e che perciò dovete raddoppiare le vostre cure. Soprattutto in primavera e all'inizio dell'autunno -

stagioni in cui avvengono nozze e nascite - moltissimi cani e con la testa fra le nuvole a forma di cuore... perdono la strada di casa.

PLUTO È DIVENTATO PAPÀ

Più che di Pluto, noi ci occuperemo in questo momento della futura mamma. La femminuccia in attesa ormai dei cuccioli avrà bisogno da parte vostra di qualche attenzione in più del solito. Sospendete per il periodo dell'attesa medicinali tossici, e comunque con controindicazioni, vermifughi troppo forti e purganti, i bagni completi, i giochi violenti, i salti. Se la vostra quattrozampe è abituata a bere latte, dategliene pure in doppia dose. Lo stesso dicasi per la carne.

Consigliabile sempre comunque il parere del veterinario. Controllate che il pelo sia sempre lucido e brillante, pettinate e spazzolate facendo attenzione grandissima alle pulci e alle... uova di pulce, che sembrano granellini di sabbia scura, che a centinaia si annidano nel pelo soprattutto sul dorso e attorno alla coda. La durata della gestazione varia da 60 a 63 giorni. Capirete che le nascite sono imminenti, osservando questi fenomeni. La temperatura (che di solito è 38°5) scende a 37°5. L'ultimo giorno la mamma non mangia o, tutt'al più, assaggia qualche dolcetto e beve acqua. Capirete inoltre dal suo atteggiamento apprensivo che il lieto, anzi, i lieti eventi stanno per verificarsi. Chiamate il medico.



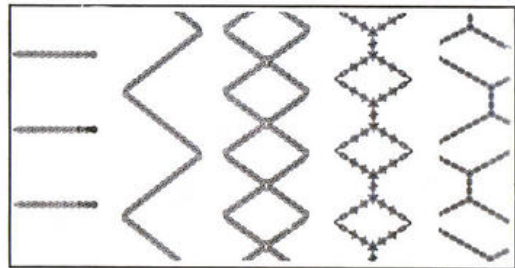


ORME SULLA NEVE

Date un'occhiata ai disegni sotto. Riuscite a individuare "l'animale" che li ha impressi sulla neve? Sì? Bravi. No? Ma è

semplice. Si tratta di orme lasciate dalle catene da neve montate su auto.

Le catene da neve sono un dispositivo che facilita il moto delle ruote e accresce la sicurezza di marcia su strade innevate.



Dal momento che siamo in argomento, ricordate (magari farete un figurone con i "grandi") che le catene non vanno tirate molto, in quanto procurerebbero lesioni ai fianchi dello pneumatico, e non vanno neppure lasciate troppo "lente" poiché si verificherebbero ruotazioni a vuoto della ruota e sbattimenti della catena contro la carrozzeria. Importante: le catene vanno montate sulle ruote motrici.

ABBASSO LE FIAMME!

Spaventevoli sono i danni che ogni anno gli incendi producono nei bo-

schi. Di qui l'enorme importanza di eliminare le fiamme appena si spargono. Naturalmente ci riferiamo a piccoli incendi; allora basta usare una coperta, un telo, o ramoscelli carichi di foglie verdi sbattuti con violenza e rapidità su ciò che brucia. Altro sistema è quello di gettarci sopra terra, sabbia o acqua. Meglio le prime due poiché di acqua ne occorre parecchia, in quanto scorre ed evapora. Per evitare pericoli d'incendi, se dovete accendere un fuoco, fatelo lontano dagli alberi, pulite accuratamente lo spazio attorno a esso per almeno due me-



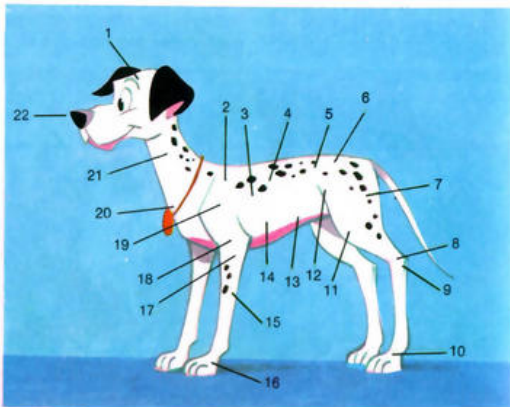
tri, e sorvegliatelo di continuo. Attenzione al fiammifero: spezzate sempre quello usato. Dopo che il fuoco si sarà spento, schiacciate le braci con una pala e copritele bene con terra, sabbia e zolle, tenendo presente che il fuoco si può propagare sotto terra lungo le radici di alberi resinosi.

PLUTO IN CONTROLUCE

Può essere di grande utilità saper dare l'esatta definizione di ogni

parte "importante" del nostro amico Pluto. Per un'esposizione canina, per la richiesta d'un pronto soccorso via telefonica, voi potrete dare - seguendo il nostro "schema molto schematico" - le indicazioni indispensabili.

- 1 - Osso frontale
- 2 - Garrese
- 3 - Torace
- 4 - Dorso
- 5 - Reni
- 6 - Groppa
- 7 - Coscia
- 8 - Garretto
- 9 - Punta del garretto (o tallone)
- 10 - Piede



- 11 - Rotula
- 12 - Fianco
- 13 - Ventre
- 14 - Costato
- 15 - Avambraccio
- 16 - Piede

- 17 - Gomito (o ginocchio)
- 18 - Braccio
- 19 - Spalla
- 20 - Petto
- 21 - Collo
- 22 - Tartufo

A TUTTA BIRRA MA... CON LA TESTA A POSTO

I piloti di formula uno, che guidano i loro bolidi a 300 Km l'ora sulle piste di tutto il mondo, non possono permettersi... colpi di testa. Per loro la sicurezza è fondamentale.

E' per questo che prestano tanta attenzione alla scelta

del casco e poi, trovato quello adatto, non lo cambiano più.

Come gli scudi dei guerrieri antichi i caschi dei piloti sono personalizzati con sgargianti colori.

Ecco qui "le insegne" di alcuni grandi campioni.



Ayrton Senna
McLaren



Gerhard Berger
McLaren



Nigel Mansell
Williams



Riccardo Patrese
Williams



Alain Prost
Ferrari

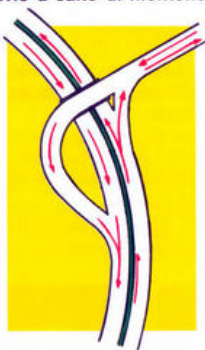


Jean Alesi
Ferrari

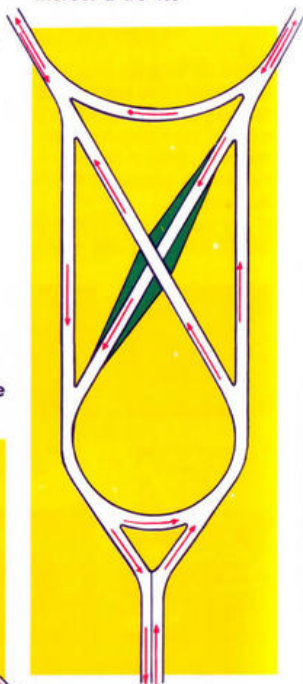
"ARABESCHI" STRADALI

Dite la verità, Giovani Marmotte, i disegni qui raffigurati non somigliano forse a quei preziosi lavori di scultura in cui eccelsero gli arabi e che

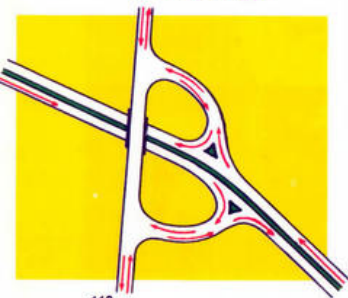
Bivio a salto di montone



Incroci a tre vie



Disimpegno per autostrade non a pedaggio



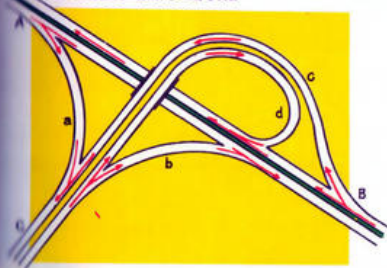
appunto da loro presero il nome di arabeschi? Invece sono svincoli stradali, manufatti cioè che permettono l'entrata o l'uscita o

il cambiamento di direzione dei veicoli nelle autostrade. Uno scopo degli svincoli è evitare l'incrocio delle correnti di traffico.

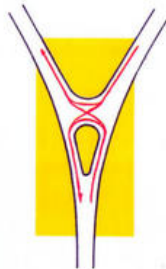
Svincoli a quadrifoglio

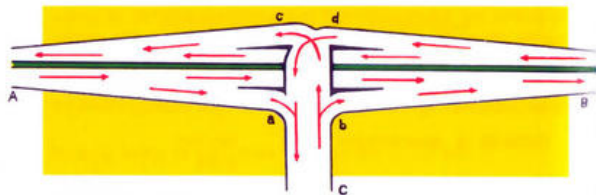


Svincolo a trombetta



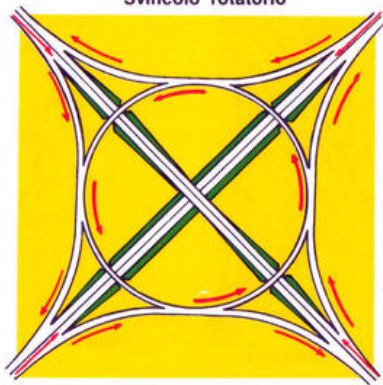
Incroci a tre vie



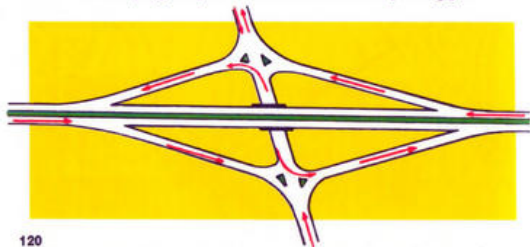


Svincolo ad H

Svincolo rotatorio



Disimpegno per autostrade non a pedaggio



IL SIMBOLO DI VIRADSH

Per gli antichi indiani (d'Asia) Viradsh rappresentava la forza vitale che reggeva il mondo degli esseri animati. Ebbene questi indiani, che forse furono i primi ad addomesticare i cavalli, fecero corrispondere simbolicamente ogni parte del corpo del cavallo a una delle componenti dell'universo conosciuto. Così:
La testa corrisponde al mattino.
Gli occhi sono il sole.
La bocca aperta indica il calore naturale.
Il corpo intero rappresen-

ta il corso dell'anno.
Gli arti sono le stagioni.
Le articolazioni indicano i mesi.
La carne richiama le nubi.
La criniera indica gli alberi.
Il dorso è il paradiso.
Le ossa sono le stelle.
I vasi sanguigni simboleggiano gli oceani.
Il fegato e la milza rappresentano le montagne.
Il suo sbadiglio è il lampo.
La sua schiuma rappresenta il tuono.
Il suo sudore evoca la pioggia.
Il suo nitrito è la parola.







ESEMPIO DI
FISSAGGIO
ALL'ALBERO



ANCORAGGIO
A SOSPENSIONE



ANCORAGGIO
SU PALI

UNA CASA IN CIMA AGLI ALBERI

Con tanta fantasia, buoni muscoli, amore per il lavoro, qualche albero a portata di mano e un papà – che per l'occasione potremmo anche nominare Gran Mogol dei Mogol – che ci sappia fare si potrebbe appunto costruire addirittura una... casa sugli alberi. Certo l'ideale sarebbe avere a portata di mano un paio di sequoie, magari un baobab, ma potrebbero bastare anche un tiglio (se non siete allergici ai fiori del medesimo e alle api, vespe e affini che hanno un debole per i fiori), un olmo, un pino. Se poi questi alberi sono abbastanza vicini l'uno all'altro, allora l'affare è senz'altro fatto. L'importante è che gli alberi in qualche modo vi appartengano. Bene, aperto ormai l'argomento e chiuse le chiacchiere, procedete in questo modo: procuratevi alcune tavole di abete, che accosterete e terrete unite inchiodandovi all'estremità due altre tavole. Formata la base, la fisserete alla pianta, come indicato



nell'illustrazione. Con qualche ramo, materiale di recupero, corde, asticcioline potrete poi costruirvi delle scale, i parapetti e quanto occorre per il massimo della sicurezza della vostra abitazione silvestre.

PIANO... CON LA PULIZIA

Non ci riferiamo a quella personale, ma a quella delle lenti degli obiettivi delle vostre eventuali macchine fotografiche. Attenzione, quindi: per togliere la polvere l'ideale sarebbe usare un getto di aria compressa o un pennellino con pompet-

ta. Infatti con i sistemi tradizionali (leggi comune pezzuola) la polvere righebbe le lenti. Siamo in campo fotografico e ci... restiamo. Se l'apparecchio rimane inutilizzato per parecchio tempo, conviene far scattare periodicamente l'otturatore. L'ideale sarebbe di tenere l'apparecchio in luogo fresco, asciutto e ben aerato.

IL PARALLELO... ANAGRAFICO

Quello che vi proponiamo riguarda l'uomo e il suo compagno di tante... battaglie e di tanta storia: il CAVALLO. A un cavallo



di tot anni, corrisponde un uomo di tot anni. Ecco le tabelle degli esperti.

Anni cavallo	Anni uomo
2	17
3	21
4	26
5	30
6	35
7	40

Anni cavallo	Anni uomo
8	45
9	50
10	55
11	60
12	65

Se seguite l'ippica vi accorgete che tra i cavalli esistono autentici miracoli di longevità agonistica.

IL BASTONE A V

Cioè il bastone a forcella lungo almeno 120 centimetri, con spessore uniforme di 2-3 cm e con una forcella dalla base larga affinché si possa inse-

rrire bene il pollice (la forcella ideale ha i bracci lunghi circa 15 centimetri e con le due punte distanti 10), be', un simile bastone è di grande utilità.





Tanto per cominciare, dà sostegno ed equilibrio mentre si cammina sui terreni difficili. Vasto poi il campo d'azione della forcella: serve per sollevare piccoli oggetti, per aprirsi un varco tra i rovi (infilandola tra i rami e ruotandola, li spezza); come attaccapanni, per non depositare i vestiti sul terreno;

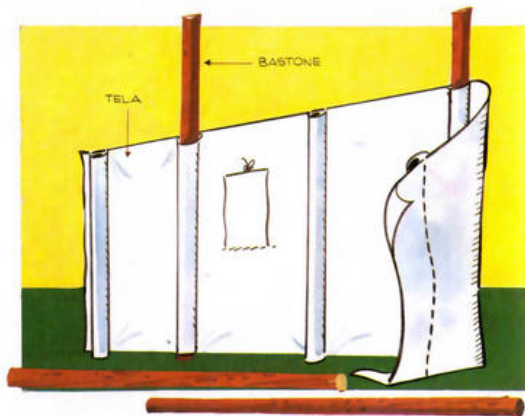
per fermare qualche animale (vipera) senza ferirlo. Ah, dimenticavamo: il legno migliore è ricavato da un ramo di nocciolo o di quercia. I nodi vanno tolti con il coltello e lisciati con carta abrasiva per evitare le schegge. Infine una punta della forcella sarà piatta (per poter spingere) l'altra obliqua (per forare).

TENDA A CIELO APERTO

Giuusto per non perdere neppure un pezzettino di azzurro e di verde. Questo progetto, studiato dai nostri architetti, prevede la costruzione – si fa per dire – d'una tenda a chiocciolina. Si procede

così: si prende un telo e, a intervalli il più possibile regolari, si fanno delle cuciture in modo da creare tante sedi per infilarvi dei paletti che saranno poi i sostegni della nostra capanna. Più il telo è lungo e





alto più sarà grande la...
chiocciola. Qualche fine-
stra a toppa, che si possa
anche chiudere con un le-

gaccio. È una tenda subi-
to fatta per giochi all'infi-
nito, dove alberi e cielo
possano far da tetto!

ESERCIZI DI CONCENTRAZIONE DEL PENSIERO

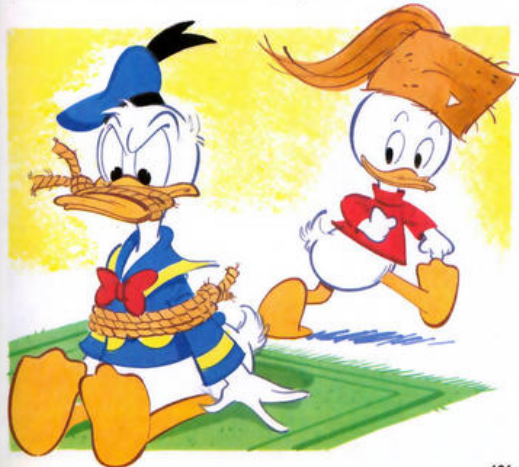
Quante volte voi e noi,
Giovani Marmotte, ci
siamo accorti di non riu-
scire a tener ferma la men-
te, l'attenzione, di non riu-
scire a concentrarci su
qualcosa che stiamo fa-
cendo o che dobbiamo fa-
re? Oppure non riusciamo
a seguire una conferenza,
le spiegazioni d'un inse-
gnante... pur mettendocela

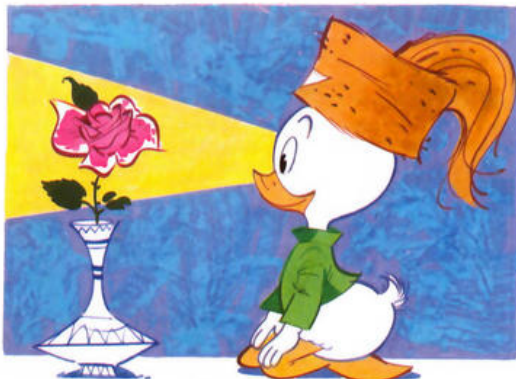
tutta? Capita veramente a
tutti, a voi e a noi, a ragaz-
zi e adulti, di non riuscire
a tener fermi i pensieri che
saltellando qua e là per la
mente come leprotti in-
quieti ci stancano moltissi-
mo senza concludere nul-
la. Ebbene, care Giovani
Marmotte, ci sono molti e-
sercizi che, se messi in
pratica con assiduità e

senza interruzioni, fanno
acquistare luminosità di
pensiero e capacità di at-
tenzione. Sono per lo più
esercizi che affondano le
proprie radici nello yoga.
E sono di una tale sempli-
cità di esecuzione, che si
corre il pericolo di non
metterli in pratica e perde-
re quindi i grossi benefi-
ci che ne derivano. Procedi-
mo adesso, e se desiderate
avere successo nel vostro
lavoro, nei vostri studi, nei
vostri sforzi, fate attenzio-
ne a questi esercizi per la
pratica della concentra-

zione, e lo sviluppo della
forza di volontà. A vostra
scelta, eccone alcuni:

1 - Imparare e abituarsi a
fare silenzio da 10 minuti
fino a un'ora al giorno (per
i ragazzi), tre ore per gli
adulti. Questo esercizio,
che è di una semplicità
straordinaria, porta a risul-
tati straordinari per quanto
riguarda la forza di volontà.
2 - Esercitarsi a fissare la
mente su un oggetto di a-
spetto piacevole. Una ro-
sa è l'oggetto fra i più scel-
ti e indicato come... ogget-
to per lo sviluppo dell'at-





tenzione e della concentrazione.

3 - Partendo dal presupposto che abbiate scelto una rosa come soggetto per lo sviluppo dell'attenzione, indirizzate tutti i vostri pensieri e qualsiasi vostro pensiero sulla rosa. Colore, sfumatura, petali, quanti petali, la loro forma, sopra e sotto, la corolla, il profumo - e sempre senza toccarla, poiché la rosa è in un vasetto con acqua lì davanti a voi che siete seduti comodi e tranquilli a osservarla, anzi a concentrare su di essa tutti i raggi della vostra mente - cercate di sentirla questa vostra

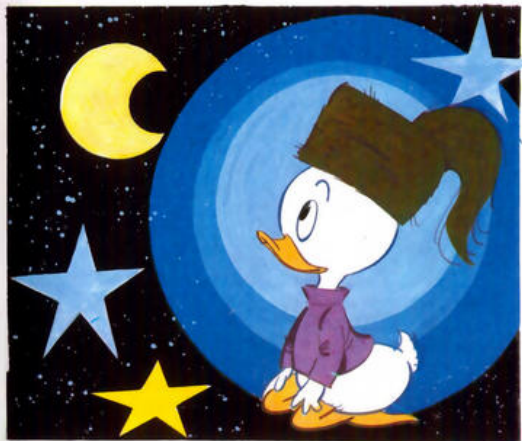
rosa, non stancatevi di osservarla. Anche quando credete di non aver più nulla da osservare sul suo conto, non muovetevi. E soprattutto non pensate ad altro. Se vi accorgete che la vostra attenzione si è spostata verso altri pensieri, sospendete l'esercizio.

4- Imparate a memoria qualche sentenza, qualche proverbio, qualche quartina d'una poesia bellissima che vi piace moltissimo. Qualche verso del Cantico dei Cantici, o quello di San Francesco. In poche parole, scegliete un succedersi di parole che

suoni congeniale al vostro io. E che troviate in queste parole un qualcosa che vi aiuti, che vi dia forza, che vi faccia sorridere e vedere con occhi sereni e gioiosi ciò che vi sta attorno. A queste parole, a questo motto, o quartina cercate di pensare tutti i giorni o comunque con una certa assiduità: vi accorgete dopo un po' di volte che la vostra attenzione subirà sempre meno attacchi e avrà un sempre maggior potere di fissarsi su un punto, un argomento, ecc.

5 - Aprite un libro - che non avete mai letto naturalmente - leggete un paio di pagine. Chiudete il libro e ripetete, dopo esservi concentrati su quanto avete letto. Dopo un po' di volte, vi accorgete che leggendo un qualsiasi libro, anche e soprattutto impegnativo, spontaneamente riuscirete a fare attenzione all'essenziale e a non distrarvi quando dovrete porre attenzione in ciò a cui siete stati chiamati.

6 - Trovandovi all'aria a-



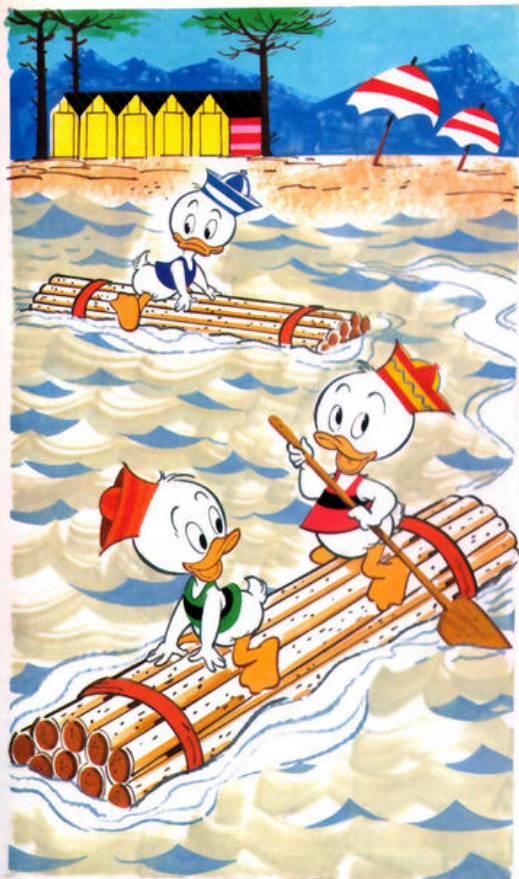
perta, in un prato, sotto un cielo di smalto azzurro, ponete la vostra attenzione alla bellezza del cielo, o alla falce di luna che appare in trasparenza e non pensate ad altro. Sentirete la mente farsi a poco a poco sempre più leggera fino a non essere più nulla. Quando rientrerete nella realtà, sentirete riaffluire man mano dentro di voi pensieri più limpidi e sereni. La vostra attenzione, o meglio, la vostra capacità potenziale di attenzione si sarà fatta più intensa, acuta e realizzatrice.

7 - Stando in camera vostra, il più possibile isolata dai rumori, seduti in posizione comoda, rilassata, magari in una delle posizioni yoga (rileggete da pag. 10), pensate alla luna, a una stella, all'oceano, a una montagna fitta di alberi verdissimi o coperta di neve scintillante al sole. E fate in modo, una volta scelto l'oggetto a cui fare attenzione, di non "staccarvi" da esso per nessun motivo al mondo. Pensate alla forma, al colore, al rumore, al profumo, ai partico-

lari che compongono l'oggetto della vostra attenzione. Anche con questo esercizio potenzierete la vostra forza di volontà e acquisterete in energia mentale. L'energia mentale, così acquisita, indurrà i pensieri a tenersi incanalati all'argomento fissato. Gli esercizi che abbiamo fin qui messo in evidenza non sono che pochi dei moltissimi che si potrebbero realizzare e che sono di applicazione continua e normale presso i cultori di yoga. Quella di saper concentrare la propria attenzione su un argomento è una dote innata per moltissimi.

IL TUBOCANOTTO

Ecco giusto per un'idea da fine settimana a passeggio per il mare, o addirittura per dare un tono improvvisato e geniale alle vostre prime nuotate. Si tratta di racimolare per tempo, nell'arco di mesi che va dall'autunno alla primavera inoltrata successiva, più tubi di plastica che potete. E si intende quei tubi lunghi da moquette. Si chiudono le estremità con tappi di sughero e colla e si legano



insieme così da farne un fascio. E tenuti così, a fascina, i tubi di plastica serviranno da elemento conduttore per rotolarsi fra le onde. Opportunamente zavorrati invece, come indica l'illustrazione nei minimi particolari, costituiranno una specie di canoa... Tutto sta, insomma, a non perdersi di coraggio e ad avere la costanza di setacciare i negozi rivenditori di moquette per avere i famosi tubi, dal momento che sarebbe impensabile e faticoso averli in una maniera diversa da questa.

UNA DENSITA PIENA DI CARICA

Il densimetro è uno strumento che misura il peso specifico d'una soluzione. È un tubicino di vetro con all'interno un galleggiante graduato in unità di peso specifico o in gradi Baumé o con una semplice scala colorata. Aspirando con questo tubetto la soluzione d'una batteria secondo il peso specifico dell'elettrolita si può risalire allo stato di carica della batteria. Vi diamo in sostanza la possibi-

lità di fare un figurone presso i "grandi" dicendogli in che stato si trova la batteria della loro auto. Questa la tabella:

Peso specifico	Stato di carica
1,28	al 100 %
1,25	al 75 %
1,22	al 50 %
1,19	al 25 %
1,16	quasi scarica
1,11	scarica

UN MANTELLO SEMPRE SPLENDO

È quello del cavallo. Il quale cavallo ha appunto una denominazione secondo il particolare mantello di cui è dotato. Vediamone i principali.

Baio - Così viene chiamato quel cavallo il cui mantello ha un colore che va dal rossiccio scuro al marrone chiaro mentre la criniera e la coda sono nere.

Bianco - Mantello, coda e criniera sono bianchi. Se un cavallo nasce bianco vuol dire che è albino.

Dusolino - Mantello nero con riflessi blu. Pelle, criniera e coda sono nere.

Grigio - Il mantello è composto da peli bianchi e neri mischiati, spesso distribuiti in modo da formare delle picchiettature (in tale caso si parla di grigio pomellato). Il numero dei peli bianchi aumenta col passare degli anni.

Pezzato - 11 mantello ha macchie estese di colori differenti.

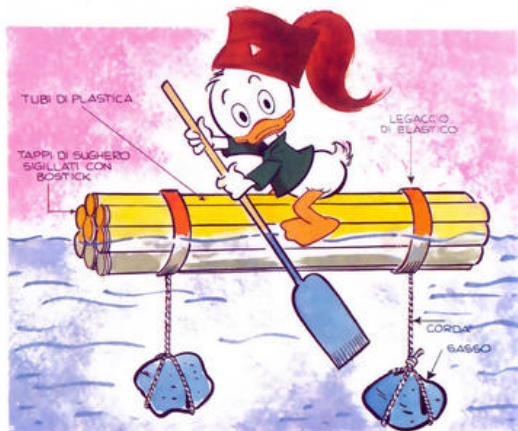
Nero - Ha sfumature diverse. Il mantello può essere opaco, senza riflesso, o brillante. Quando il mantello d'inverno è opaco e d'estate lucente, il cavallo sarà un "nero d'estate".

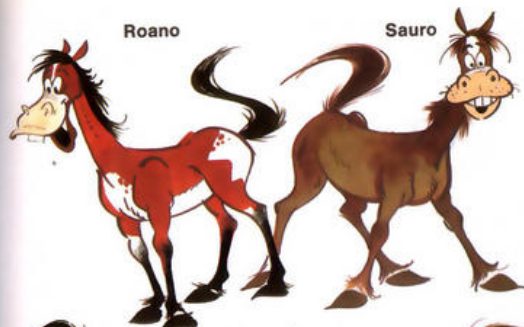
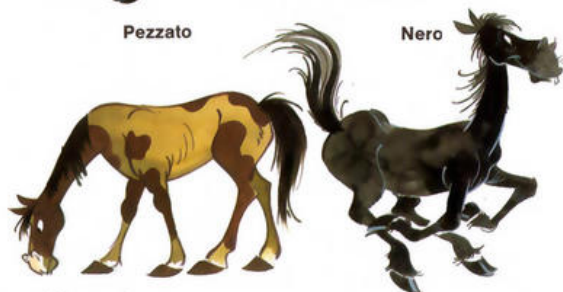
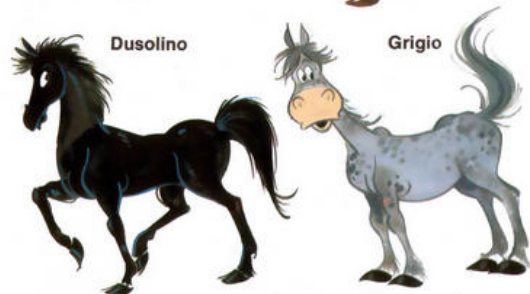
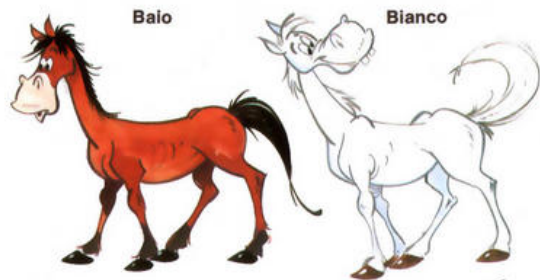
Roano - La base del mantello, nera o marrone, ha una mescolanza di peli bianchi.

Sauro - Come mantello è uno dei più diffusi. Il colore marrone chiaro ha varie sfumature, dal fulvo al caffè tostato.

Sorcino - È il più vicino a quello dei cavalli selvatici. È caratterizzato da crini neri.

Isabella - Di color giallognolo. Il suo nome deriva dall'arciduchessa d'Austria che fece voto di non cambiare camicia fino a quan-





do il marito non avesse "li-berato" Ostenda. L'assedio durò... tre anni.

Ubero - Il mantello ha una mescolanza di peli bianchi e fulvi.

METTI UNA MATTINA ALL'ALBA GIUSTO ALL'ORA DI COLAZIONE

Ovvero: il destino nei fondi di caffè. Un modo arabo per sapere come andrà la giornata. Gli antichi interpretavano le figure formate dai vortici di fumo,

dai carboni accesi nei camini, dalla farina lasciata cadere in un piatto, dalle nuvole. L'interpretazione delle figure, quindi, è molto anteriore alla diffusione



del caffè. La coffeamanzia è basata sugli stessi principi, ma in questo caso le figure sono date dai fondi del caffè. La coffeamanzia ebbe origine nel quindicesimo secolo presso gli Arabi, e verso il 1645 penetrò in Francia. Da allora fu praticata con successo un po' dappertutto.

In queste pagine illustriamo i principi generali della coffeamanzia. Se praticata con serietà e concentrazione,

l'arte apre uno spiraglio sul futuro: ma bisogna conoscere il significato delle principali figure che appaiono sul piattino.





PREPARAZIONE

Si prende del fondo di caffè proveniente da un caffè né troppo grosso né troppo fino e si mette nella caffettiera, insieme con tante tazzine d'acqua quanti sono i grammi di caffè. Quindi si pone la caffettiera sul fuoco, finché il fondo si è sciolto nell'acqua. Si rimescola con un cucchiaino e si versa su un piatto asciutto di porcellana, riempiendolo a metà. Si prende il piatto e si agita facendolo ruotare leggermente per un minuto, poi si fa scolare l'acqua e la parte in superficie dei fondi. Il deposito che resta presenta delle figure che sono i messaggi da interpretare. Se si opera il vaticinio per un'altra persona, le si farà agitare il piatto.

FIGURE D'ANIMALI

Un quadrupede, eccettuato il cane, il gatto, e gli altri animali domestici, è di cattivo auspicio.

Cane: un'amicizia sincera.

Bue: buon profitto sul lavoro.

Cavallo: una mancata ricompensa.



Coniglio: soffrirete un'umiliazione.

Delfino: un felice viaggio per mare.

Elefante: qualcuno che vi ama sarà molto fortunato.

Drago alato: fortuna.

Gallo: millanteria, vanto.

Farfalla: una vostra iniziativa è destinata a fallire.

Leone: reagirete con co-



raggio a una disgrazia.

Lumaca: si vivrà comodamente, pur senza eccessiva fortuna.

Pesce: un invito.

Pecora: dovete essere più economi.

Piccione: amore e tenerezza.

Maiale: vi aspetta una balorda.



Ragno: dispiaceri.
Scimmia: una falsa amicizia.
Serpente: tradimento.
Tartaruga: siate perseveranti.
Uccello in genere: fortuna e felicità.
Corvo: libertinaggio.
Cervo: brutte notizie.

FIGURE VEGETALI

Albero: grandezza, successo, scalata nel campo sociale.
 Arbusto: umiliazione.
 Cespuglio: i vostri progetti subiranno dei ritardi.
 Covone (un fascio di linee con una traversale): abbondanza.
 Erba: modestia e riposo.
 Fieno (linee sottili strette in fascio): presuntuosa ignoranza.
 Foglia d'albero: perdita di capelli.



Frumento (tre granelli uguali e riuniti): ricchezza.
Frutto: buon incontro.
Uva: non lasciatevi sedurre.
Pannocchia di granoturco: dovete amare se volete essere riamati.
Mazzo di fiori: se è di 4 o più fiori, felicità.
Mela (un tondo schiacciato ai poli): i ragazzi devo-



no impegnarsi al massimo e difendere i propri interessi; le ragazze avranno un piacevolissimo invito. *Pera*: picco o guadagno. *Pianta*: un rapido guadagno.
Rosa: salute.
Salice: malinconia.

PERSONE

Prete: indisposizione o disgrazia.
 Angelo: consolazione.
 Acrobata sulla corda: vi sovrasta un pericolo.
 Cavaliere: viaggio. Una persona importante si occupa di voi.
 Donna accanto a un fiore:

un'amica sincera. A una rosa: conoscerai una ragazza affettuosissima; a un tulipano: un'amica pericolosa; con un bastone: seduzione che porterà dispiaceri; su un cavallo: state per comportarvi in modo insolito; tre donne che vi seguono: lavori vantaggiosi e buoni affari.

Folletto: allegria, astuzia.
 Pescatore con la canna: un errore in amore o in affari.
 Predicatore sul pulpito: seguite i consigli.
 Testa di uomo (una sfera con due linee di sotto), testa di donna (con sopra un



drappo): le linee che convergono su queste figure significano regali da persona bruna, se i disegni di fianco sono molto spiccati; da una persona bionda, se sono poco spiccati. *Testa con un occhio solo*: false promesse.

Uomo (tre uomini che si seguono): un impiego molto decoroso.

Diavolo: un'insidia, un nemico.

FIGURE ASTRATTE

Cerchio: con dentro 4 punti, significa un figlio. Se il cerchio è roton-

do, un maschio; se è irregolare, una femmina. Se il cerchio è accompagnato da una linea curva e ondulata, il figlio avrà spirito e intelligenza. Se vi sono molti cerchi, riceverete denaro; pochi cerchi significano ristrettezze. Un cerchio angolato come un poligono significa un buon matrimonio.

Figure geometriche: successo negli studi, buoni risultati scientifici.

Linee: numerose, significano florida vecchiaia. Poche: mediocre fortuna. Se una linea è particolarmente lunga e isolata, viaggio lungo. Se è ben chiara:



viaggio facile. Se si congiunge ad altre linee: viaggio travagliato. Se ha origine dal centro del piatto, viaggio all'estero. *Linee ondulate*: alternanza di fortuna e disgrazie. *Ovali*: se sono numerose, successo negli affari. *Ornamenti, volute*: bugie.

Triangolo equilatero regolare: è indice di felicità di sentimenti.

Quadrato: è spesso annunciatore di un dispiacere.

Rettangolo: discordia.

Stella: prosperità.

Molte croci: annunciano la

fine di un amore e una crisi mistica.

Lettere dell'alfabeto: rappresentano l'iniziale della persona amata. *Disegno confuso*: qualcuno cerca di strapparvi un segreto.

OGGETTI

Accetta: rimorsi.

Ago: lieve contrasto.

Arco: inimicizia, guerra.

Bandiera: onore, bravura, patriottismo.

Bastone: sciagura.

Bicchiera a calice: virtù fragile.

Botte: uomo grasso e bruno.

Candeliere: sacrificio.

Carro, carriola: viaggio per interesse.

Casa: se è vicina a un circolo, ne avrete una. Se è accompagnata da un triangolo, l'avrete in eredità. Se è sormontata da una croce, l'abiterai sempre. Vicino a un semicerchio ci vivrai a lungo.

Corona: successo politico. **Denaro:** povertà.

Chiesa, fortezza: sarete saggi e prudenti.

Falce: notizie tristi.

Ferro di cavallo: viaggio travagliato.

Finestre: furto. **Se ha le sbarre:** prigionia. **Fiocco:** miseria. **Tridente:** pericolo. **Forchetta:** buon pasto. **Freccia:** per le donne; gravidanza con pericolo passeranno. **Frusta:** biasimo. **Gonna:** libertinaggio.

Grata, cancello: attenzione alla prigionia. **Isola** (cerchio od ovale piccolo in mezzo a uno grande): amicizie con forestieri. **Lago:** (una linea che forma un nodo scorsoio): imbroglio. **Letto:** pigrizia e vivi. **Mezzaluna:** brutta figura. **Mantello:** frena la passione.

Strumenti musicali: danze,

giochi, spettacoli. **Nave:** buoni proventi col commercio. **Occhiali:** infermità e debolezza di spirito. **Occhio** (un cerchio con un altro cerchio dentro e un punto in mezzo): le vostre azioni non sono segrete come credete. **Pennello:** arte e letteratura. **Pettine:** sporcizia. **Piatti** (due cerchi concentrici vicini): nozze, banchetti. **Poltrona:** per un uomo, onori, per una donna, malanni. **Ponte:** vincerete i rivali. **Porta** (due linee verticali che ne portano una orizzontale): siate ordinati, laboriosi e onesti. **Pugnale:** odio e vendetta di una persona che adesso vi ama. **Scarpa:** viaggio forzato. **Sega:** maldicenza. **Spada:** violenza e seduzione. **Tamburo:** indiscrezione. **Tromba:** calunnia e fama. **Vanga:** perdita d'impiego. **Vettura:** prudenza.

GLI SCHERMI SULLA NATURA

Trovandoci sottomano un pezzo di prato, potremo costruirci un mondo tutto nostro a misura



della nostra fantasia: sì, con qualche schermo magari panoramico. Ecco: dipingete su grandi teli di materiale trasparente stadi, fortini, castelli. Tendete questi schermi da albero ad albero, o assicurandoli a paletti. Il materiale usato:

plastiche colorate e adesive; la tecnica usata: il sistema del collage. Il tutto, fortini, stadi, castelli, paesaggi, confezionato e dipinto e incollato a pezzi. Uno alla volta, come le pagine più belle e più vostre d'un fantastico racconto.

ALL'ULTIMO MOMENTO...



Vi siete ricordati di mettere nel sacco...

un maglione, l'impermeabile, scarpe di ricambio, un asciugamano, qualche fazzoletto bianco grande, una forbice dalle punte arrotondate, spago e corda, zollette di zucchero, qualche spilla da balia (quelle da neonato sono proprio di sicurezza), la borraccia dell'acqua, fiammiferi, una pila, qualche giornale (che in caso di vento e freddo potrete infilare fra la camicia e il maglione sullo stomaco e sulle spalle), qualche borsa di plastica (quella da supermercato), una boccetta di plastica di alcol o colonia. Sempre e in ogni caso, viveri di scorta a molte calorie e poco volume: tipo cioccolato, uova sode, frutta matura ma non troppo.

Per trovare la Stella Polare un po' velocemente e alla buona, si procede così. Avete presente l'Aratro, cioè la costellazione che è anche detta Grande Carro e Orsa Maggiore? Bene. Prendete la stella di coda e pro-

seguite fino a incontrare l'ultima stella di coda dell'Orsa Minore o Piccolo Carro: è la Stella Polare. Utilissima e simpatica perché - mentre tutte le altre stelle e le costellazioni ruotano e gironzollano nel cielo durante la notte - la Stella Polare rimane fissa a indicare il Nord. Visibile a occhio nudo (la sfacciata!), pur distando da noi 400 anni-luce circa, si trova esattamente al Polo Nord celeste. Sì, si sposta di qualcosa... ogni 26 mila anni, ma non è il caso di preoccuparsi. Si sposta il Polo, non la Stella!

Come dormire sulla nuda terra, o quasi, e svegliarsi senza lividi. Stendere un telo impermeabile sul terreno e stendervi sopra e, prendendo le debite misure e facendo opportuni segni, scavare (una volta rialzati s'intende) come delle buchette all'altezza dei gomiti, delle anche e dei talloni. Questi che vi abbiamo indicato sono proprio i punti "strategici" più delicati e più ammaccabili. Quelli che vi fanno



rigirare continuamente, impedendovi di riposare. Naturalmente, sopra il telo appoggerete poi un sacco di paglia, erba tagliata e felci. Più alto sarà il materasso, meglio riposerete.

te della palla tante piccole pagnotte e mettete a cuocere su della brace che nel frattempo avrete preparato. Naturalmente, le pagnottelle poggeranno su una graticola.

Come fare il pane, al campeggio. Ingredienti indispensabili: farina, un pizzicotto di sale e lievito in polvere. Mescolate gli ingredienti ben bene fra di loro e sistemate il tutto a fontana, cioè a mucchio con un buco in mezzo, in cui verserete poco alla volta dell'acqua. Impastate, avendo cura che le mani siano sempre infarinate (e perciò avrete un mucchietto di farina, a parte). Impastate ancora e lavorate con calma la palla di pasta che nel frattempo si sarà formata. Lasciate riposare un poco, avvolta nel tovagliolo. E adesso... scopriamo il nostro gioco! Fa-

Dormire all'aria aperta, per quanto è possibile, è uno dei più grossi e impensabili segreti per mantenersi in forma e stare in buona salute. Soprattutto le Giovani Marmotte dovrebbero abituarsi a dormire a finestre aperte. Anche d'inverno. Avendo naturalmente cura di evitare spifferi e correnti d'aria. Questa abitudine, molto salutare, allenerà il vostro organismo agli sbalzi di temperatura. E dormire sotto la tenda, al campeggio, non sarà certo un problema. C'è solo il rischio di... non poter più dormire al chiuso!

Come prendere le misure senza metro, righe, cordoni, eccetera eccetera. Può capitare a tutti infatti di trovarsi a dover prendere le misure di qualcosa e di

non aver lo strumento a datto sottomano. Ebbene, per ovviare a un tale inconveniente, basta avere l'accortezza di sapere che...

<i>l'avambraccio</i> (dal polso al gomito) misura	cm 25
<i>l'ultima falange dell'indice</i> misura	cm 2,5
<i>il piede</i> corrisponde all'avambraccio, cioè	cm 25
<i>il cubito</i> (dal gomito alla punta dell'indice)	cm 42,5
<i>un passo</i> equivale a	cm 75 (circa)
<i>dal pollice all'indice</i> stesi corrono	cm 20
<i>dal pollice al mignolo</i> stesi corrono	cm 22 (circa)

P.S. - Le misure qui date sono state rilevate su persone adulte, di altezza media. Ciascuno farà meglio a compilare una propria schedina.



INDICE

IMPARIAMO A RESPIRARE	10
PER UN RAPIDO RECUPERO DI ENERGIA MENTALE	11
IL PESO IDEALE	12
L'ANELLO	14
UN PENTALOGO UTILE	16
LA SEGNALETICA FLUVIALE	17
L'UOVO D'ARGENTO	18
LA GOCCIA CHE FA TRABOCCARE LA BILE	19
L'ALFABETO SUL MARE	20
IF (Rudyard Kipling)	22
SE (Rudyard Kipling)	23
IL MASSIMO DEI MASSIMI	24
L'"ETICHETTA" DELLE ETICHETTE	24
LE MARMOTTE FISCHIANO	25
PER TROVARE L'ACQUA (DOVE NON C'È)	
CON L'ALAMBICCO SOLARE	28
I "DRITTI" DELLA CRUNA	30
SPAZZOLE PER OGNI USO	31
OSTRACISMO ALLA RUGGINE	31
COME ORIENTARSI SENZA BUSSOLA	
E CON TANTA IMMAGINAZIONE	32
IL "SIAM": IL GIOCO DELLE GIOVANI	
MARMOTTE ORIENTALI	36
TUFFIAMOCI NEL... BAGNOMARIA	38
DUE ETTI DI CRUSCA	39
LE TARGHE OLIMPICHE E NO	40
SIGLE AUTOMOBILISTICHE DI TUTTO IL MONDO	
(O QUASI)	40
L'ABBRONZATURA INDESIDERATA	42
COME FAR SMALTIRE AL NONNO QUEL DITO	
DI PANCETTA IN PIÙ	43
SIGLE IN VOLO	44
ALT! DOGANÀ!	46
PARATA DI STEMMI	50
BENVENUTA, ACQUA OSSIGENATA!	54
LA CLASSIFICA DEGLI SNIFF!	54

CALENDARIO UNIVERSALE 1900-2010	56
IL GIORNO "SÌ" DELLA SETTIMANA	57
LA ZATTERA SULL'ERBA	61
AL MOMENTO GIUSTO... ZAC!	62
GUSTOSI ANCHE SECCHI	62
SI SPEZZA SENZA PIEGARSI	63
LA BRINA IN ROTTA	63
CHIRURGIA SPICCIOLA	64
NOMENCLATURA DELLE CHIAVI	64
UN SALOTTO SUL MARE	64
UNA PICCOLA CASA DOLCE CASA	66
UNA MANO TIENE L'ALTRA	67
SIMBOLI AEREI	68
"TARGHETTARIO" INTERNAZIONALE	72
VIABILITÀ EUROPEA PIÙ USATA	75
LE PRINCIPALI RETI STRADALI	75
UN KM A TUTTA BIRRA	78
NOTE CARATTERISTICHE DELLE CARROZZERIE	80
SEMPRE PRONTI ALL'USO	81
BANDIERE LOQUACI	82
TRA IL CALDO E IL FREDDO	83
STOP! SEGNALETICA MILITARE	84
UN'OPERAZIONE FACILE (O QUASI)	85
L'INTENSITÀ DELLA VIABILITÀ	85
CHE COSA È IL PEDIGREE E CHE COSA SIGNIFICA	86
QUANDO NON BASTA	87
PLUTO VA ALL'ESPOSIZIONE	90
PIÙ DI DUE	90
UN FRIGO SUI GENERIS	91
LE "SOTTIGLIEZZE" DELLA STIRATURA	92
QUALCHE ROUND CON LE ZANZARE	93
DALLE FROGIE ALLA CODA	94
UN FOGLIO CHE DA SOLO VALE UNA RISMA	95
TATTICISMO SPICCIOLLO	96
BRUCIATURE DOMESTICHE	97
PRENDIAMO L'IMPRONTA DEL TARTUFO	98

BRR! A SALIRE IN ALTO	99
UNA PORTATA DI... CHILOGRAMMI	102
SPLASH! CON CAUTELA	102
L'ARTE DEL BERE	104
SCHERMO PANORAMICO	105
IL FOULARD JOLLY	106
COME SARÀ L'UOMO DEL FUTURO	106
L'ARTE DI PIANTARE... I CHIODI	108
CONFETTI D'ORO, D'ARGENTO, DI CARTA... STOP!	109
TUTT'ORECCHI	111
PLUTO DIVENTA... PAPÀ	112
PLUTO È DIVENTATO PAPÀ	113
ORME SULLA NEVE	114
ABBASSO LE FIAMME!	115
PLUTO IN CONTROLUCE	116
F.1 e F.2 ALLA GRIGLIA DI PARTENZA	117
"ARABESCHI" STRADALI	118
IL SIMBOLO DI VIRADSH	121
UNA CASA IN CIMA AGLI ALBERI	124
PIANO... CON LA PULIZIA	126
IL PARALLELO... ANAGRAFICO	126
IL BASTONE A V	127
TENDA A CIELO APERTO	128
ESERCIZI DI CONCENTRAZIONE DEL PENSIERO	130
IL TUBOCANOTTO	134
UNA DENSITÀ PIENA DI CARICA	136
UN MANTELLO SEMPRE SPLENDIDO	137
METTI UNA MATTINA ALL'ALBA GIUSTO	
ALL'ORA DI COLAZIONE	140
Preparazione	142
Figure d'animali	142
Figure vegetali	144
Persone	145
Figure astratte	146
Oggetti	147
GLI SCHERMI SULLA NATURA	148
ALL'ULTIMO MOMENTO...	150



Come organizzare i giochi per una festa? Come trovare l'acqua dove non c'è? Come costruire un rifugio per gli animaletti del bosco? Come possiamo immaginare l'uomo del futuro? Come organizzare un condominio in cima agli alberi? Come riconoscere le orme degli animali sulla neve? Come leggere il futuro nei fondi di caffè? Come imparare tutto quello che sanno le Giovani Marmotte? Semplice! Leggendo il 3° Manuale delle Giovani Marmotte.



Lire 15000

